

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK
MELALUI BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA SISWA KELOMPOK B
DI TK MODEL SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



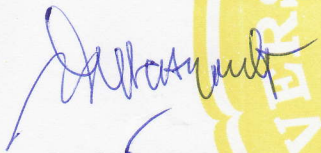
Oleh
Sudarti Winarsih
NIM 09111244015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2013**

PERSETUJUAN


Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA SISWA KELOMPOK B DI TK MODEL SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Sudarti Winarsih, NIM 09111244015 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd
NIP 19611207 198702 1 001

Yogyakarta, Agustus 2013
Pembimbing II



Joko Pamungkas, M. Pd
NIP 19770821 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, September 2013

Yang Menyatakan



Sudarti Winarsih

NIM 09111244015

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA SISWA KELOMPOK B DI TK MODEL SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Sudarti Winarsih, NIM 09111244015 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Agustus 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd.	Ketua Penguji		5/8 '13
Nelva Rolina, M. Si.	Sekretaris Penguji		6/8 '13
Sudarmanto, M. Kes	Penguji Utama		4/9 '13
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Pendamping		11/9 '13

Yogyakarta, ...04.OCT.2013.....

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

"Setiap orang memiliki seluruh jenis kecerdasan"

(Kokom Komala)

"Semua kecerdasan dapat dieksplorasi,
ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal"

(Thomas Amstrong)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Ayah dan ibuku tercinta atas segala do'a dan dukungannya
2. Nusa, Bangsa, Negara, dan Agama
3. Almamaterku

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK
MELALUI BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA SISWA KELOMPOK B
DI TK MODEL SLEMAN YOGYAKARTA**

Oleh
Sudarti Winarsih
NIM 09111244015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelompok B melalui bermain kucing dan tikus di TK Model Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah 15 anak kelas B1 yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B1 TK Model Sleman Yogyakarta. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui bermain kucing dan tikus dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan, yaitu keseimbangan statis dari 46,67% meningkat menjadi 86,67%, keseimbangan dinamis dari 53,33% meningkat menjadi 88,89%, koordinasi dari 40% meningkat menjadi 82,22%, dan kelincahan dari 46,67 meningkat menjadi 84,44%.

Kata kunci: *kecerdasan kinestetik, bermain kucing dan tikus, anak kelompok B*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah atas limpahan kerunia dan rahmat-Nya yang telah memberikan kemudahan, kelancaran dan kemampuan peneliti untuk menyelesaikan Tugas Akhir skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing Dan Tikus Pada Siswa Kelompok B Di TK Model Sleman Yogyakarta”.

Penyusun menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penyusun dengan segala kerendahan hati mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan izin studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
3. Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah membantu kelancaran penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Sukadiyanto, M. Pd. dan Bapak Joko Pamungkas, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini selesai.
5. Kepala TK dan SD Model Sleman yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
6. Ibu Sundarti, S. Pd. dan Bertiani Eka S, selaku guru kelompok B1 yang telah membantu dalam pelaksanaan pembelajaran.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNY, yang telah memberikan ilmunya selama menempuh studi.
8. Teman-teman angkatan 2009 Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, terimakasih atas kebersamaanya selama menempuh studi.
9. Bapak, ibu, dan kakak-kakakku yang telah memberikan do'a, dukungan, dan motivasi selama menempuh studi dan penyelesaian skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan tugas akhir ini.

Semoga semua amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah swt semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi para pembaca. Penulis membuka diri untuk menerima saran dan kritik yang bersifat membangun.

Yogyakarta, September 2013

Penulis



Sudarti Winarsih

NIM 09111244015

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Hasil Penelitian	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Kecerdasan Kinestetik	10
2. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun.....	22
3. Bermain Kucing dan Tikus.....	23
4. Penilaian	25
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	28

C. Kerangka Pikir.....	30
D. Devinisi Operasional	31
E. Hipotesis	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	33
B. Tahap Penelitian	33
C. <i>Setting</i> Penelitian	36
D. Subjek Penelitian	37
E. Metode Pengumpulan Data	37
F. Instrumen Pengumpulan Data	38
G. Metode Analisis Data	42
H. Indikator Keberhasilan	43

BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian	45
B. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan.....	47
C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	48
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	87
E. Keterbatasan Penelitian	94

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA	97
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Observasi Bermain Kucing Dan tikus.....	39
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Kucing Dan Tikus.....	40
Tabel 3. Instrument Observasi	42
Tabel 4. Daftar Pendidik TK Model Sleman Yogyakarta.....	45
Tabel 5. Daftar Tenaga Kependidikan TK Model Sleman Yogyakarta.....	46
Tabel 6. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus I.....	65
Tabel 7. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus II.....	85
Tabel 8. Ketercapaian Kecerdasan Kinestetik Anak Dari Ke 2 siklus.....	88

DAFTAR GAMBAR

hal

Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan MC. Taggart (2010: 30)	34
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Keterangan Validitas Instrument Penelitian.....	100
Lampiran 2. Surat Izin Permohonan Penelitian	102
Lampiran 3. Jadwal penelitian	107
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian	109
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	133
Lampiran 6. Foto Penelitian.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini berada pada rentan usia 0 sampai 6 tahun yang disebut *golden age* yang merupakan masa emas perkembangan anak (Harun Rasyid, 2009: 58). Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya termasuk aspek perkembangan fisik (kecerdasan kinestetik).

Pendidikan mengandung makna sebagai ikhtiar menstimulasi anak secara konsisten (Harun Rasyid dkk, 2009: 39). Oberlander dan Ratna Megawangi dkk (Harun Rasyid, 2009: 40) menyatakan hal yang sama yaitu bahwa menstimulasi menjadikan anak nyaman dalam lingkungannya yang dilakukan secara konsisten sejak dini sangat penting untuk pertumbuhan anak. Menstimulasi anak dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu yang baik sejak dini secara konsisten, akan membawa tumbuh-kembang anak dalam segala potensi yang dimilikinya.

Teori kecerdasan dengan berbagai dimensinya dapat dimulai dari teori kecerdasan Alfred Binet seorang ahli psikolog bangsa Perancis yang beranggapan bahwa kecerdasan itu dapat diukur secara objektif dan dapat dinyatakan dalam suatu angka atau nilai "IQ" atau kecerdasan intelektual (Wira Indra Satya, 2006: 30). Kecerdasan intelektual sangat populer dan kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia dan digunakan sangat lama di masyarakat terutama di lembaga pendidikan. Karena kecerdasan intelektual dipercaya sebagai sumber keberhasilan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam

belajar, sehingga sering disebut sebagai era *intelligence* yang artinya kecerdasan kognitif.

Fakta menunjukkan bahwa kecerdasan intelektual saja tidak menjamin keberhasilan seseorang, maka jenis atau ragam kecerdasan semakin berkembang sebagai contoh adanya kecerdasan “ESQ” (kecerdasan emosi dan spiritual) yang dikemukakan oleh Ary Ginanjar dan Utsman Najati, kecerdasan emosional oleh Peter Salovey dan Daniel Goleman dan selanjutnya adalah kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner yaitu kecerdasan majemuk (Wira Indra Satya, 2006: 31).

Teori mengenai kecerdasan majemuk dikemukakan oleh Howard Gardner (1983) yang merupakan seorang ahli psikologi perkembangan dari Amerika Serikat mengidentifikasi tujuh kecerdasan yang disebut *Multiple Intelligences* atau disingkat MI. Beberapa jenis kecerdasan tersebut yaitu kecerdasan Linguistik, kecerdasan Logika-Matematika, kecerdasan Visual-Spasial, kecerdasan Kinestetik, kecerdasan Musikal, kecerdasan Interpersonal, & kecerdasan Intrapersonal. Sesuai dengan perkembangan penelitian yang dilakukannya, Gardner lalu memasukkan kecerdasan kedelapan yaitu kecerdasan Naturalis (Adi W. Gunawan, 2005: 106).

Dari beberapa ragam kecerdasan tersebut, penelitian ini akan difokuskan pada kecerdasan fisik atau kinestetik. Menurut Gardner kecerdasan gerak tubuh adalah manifestasi dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh (Wira Indra Satya, 2006: 32). Salah satu usaha untuk mencapai

keadaan tersebut di antaranya adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memenuhi kebutuhan geraknya melalui bermain dan berolahraga.

Ciri khas yang sangat menonjol pada anak usia dini termasuk anak taman kanak-kanak ialah bermain. Bahkan sejak lahir anak sudah membutuhkan bermain melalui interaksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut dijelaskan oleh Umansky (Harun Rasyid dkk, 2009: 75-76) bahwa seluruh kegiatan bermain bagi anak pada awal pertumbuhannya merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kapasitas otak si anak, berarti menumbuhkan *dendrite* atau sel syaraf otak yang akan mengembangkan trilyunan sinapsis. Dengan demikian, bermain dan berolahraga merupakan hal yang penting bagi pengalaman manusia dan harus dilakukan.

Silberg (2004) (Harun Rasyid, 2009: 76) menyatakan bahwa periode produksi pertumbuhan sinapsis yang cepat pada bagian otak anak, tentu berhubungan dengan perkembangan tingkah laku yang terkait dengan bagian otak itu. Oleh karenanya, rangsangan bayi, anak usia dini, anak taman kanak-kanak yang diterima lewat berbagai model dan jenis bermain sangat menentukan jumlah sinapsis yang dibentuk dalam jaringan koneksitas otak yang akan terangkai menjadi organ pikir dan emosi. Hal ini akan dialami anak pada masa awal kehidupannya dengan aktifitas fisik/bermain.

Melalui aktifitas fisik tersebut anak dapat mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya. Karena saat bermain secara tidak langsung anak akan menguasai keterampilan tertentu, seperti berlari cepat, melompat, menangkap, melempar dan sebagainya. Dengan keterampilan atau prestasi itu anak akan

merasa senang dan timbul rasa percaya dirinya. Selanjutnya ketika bermain anak juga belajar untuk bersaing secara sehat, mematuhi aturan yang disepakati, serta memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya (Wira Indra Satya, 2006: 33). Secara lebih lanjut Silberg (Harun Rasyid, 2009: 76) menegaskan bahwa anak yang jarang diajak bermain sewaktu balita, akan mengalami kesulitan beradaptasi secara sosial kelak setelah dewasa.

Bermain bagi seorang anak adalah sesuatu yang sangat penting, sekaligus merupakan pekerjaan dan *business* semua anak usia dini (Papalia dalam Harun Rasyid dkk, 2009: 77). Melarang bermain seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya (Al Ghazali dalam Ismail yang dikutip oleh Harun Rasyid, 2009: 77). Begitu pentingnya bermain bagi mereka, sebab bermain merupakan suatu keharusan. Para ahli pendidikan anak seperti Rousseau, Pestalozzi, Proebel, Montessori, Piaget dalam Morrison oleh Harun Rasyid (2009: 78) sependapat bahwa bermain bagi anak merupakan bagian penting dalam membantu mendorong tumbuh kembang mereka.

Secara umum, bermain merupakan gambaran tampilan motivasi intrinsik yang memberikan makna dan menarik bagi mereka sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan (Seifert & Hoffnung dalam Harun Rasyid, 2009: 78). Bermain bagi anak bukan untuk menampilkan kinerja seperti konsep menang kalah, juga bukan untuk mengukur keberhasilan atau kegagalannya, melainkan

untuk memenuhi kebutuhannya sehingga merupakan titik tolak strategis untuk mengukir kualitas hidupnya di masa depan.

Dengan demikian, substansi bermain bagi anak usia dini dan taman kanak-kanak adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Aktivitas itu harus sekaligus melibatkan berbagai unsur sensori terutama pendengaran, penglihatan, pikiran dan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik yang melibatkan tubuh misalkan gerakan tubuh saat berdoa, menggambar, melompat, berlari dan olahraga yang menggerakkan tubuh, menari, senam dan sebagainya.

Anak yang memperoleh stimulasi (rangsangan) secara tepat dan berkesinambungan akan berpeluang lebih baik tingkat kecerdasan otaknya dibandingkan dengan yang tidak terstimulasi. Permainan melalui gerak fisik sangat efektif untuk merangsang kecerdasan anak oleh sebab itu para orang tua dan terutama para pendidik dalam hal ini guru di sekolah dapat merancang kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk menjelajahi segala macam yang ada di lingkungannya melalui aktifitas motoriknya. Anak-anak yang berada pada lingkungan yang kondusif akan menjadikannya sebagai anak yang aktif, bugar, dan terampil serta kreatif. Bentuk permainan diharapkan dapat melibatkan fisik anak secara maksimal, menggembarakan dan peraturan tidak terlalu ketat tetapi tetap menjunjung tinggi nilai sportivitas, oleh sebab itu guru atau pendidik anak usia dini harus senantiasa mengembangkan model-model permainan yang dapat merangsang

kebutuhan gerak siswa secara optimal (Wira Indra Satya, 2006: 34) misalnya melalui sebuah permainan baik permainan modern ataupun berupa permainan tradisional seperti menjala Ikan, Elang dan Anak Ayam, Kucing dan Tikus, Hijau Hitam, Bintang Beralih, dan lain sebagainya.

Namun dalam kenyataannya tidak sesederhana seperti yang tertuang dalam berbagai teori. Pembelajaran yang berlangsung di taman kanak-kanak selama ini memiliki beberapa kendala seperti pembelajaran kurang mendorong tingkat pencapaian kecerdasan kinestetik atau fisik yang optimal dan kurang mendorong anak untuk bergerak karena terbatasnya waktu dan ketersediaan fasilitas di sekolah. Tidak jarang juga permainan yang disajikan di taman kanak-kanak kurang cocok dengan usia anak, baik dari aspek fisik, psikis maupun tingkat intelegensi anak (Wira Indra Satya, 2006: 34).

TK Model Sleman Yogyakarta merupakan subjek penelitian pada penelitian ini khususnya siswa kelompok B1, di mana kecerdasan kinestetik anak masih terbatas dan upaya peningkatannya belum terprogram, terutama melalui suatu bentuk permainan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat permasalahan yang terjadi di TK Model Sleman Yogyakarta khususnya kelompok B1 yaitu masih minimnya pelaksanaan kegiatan fisik sehingga menyebabkan kemampuan anak dalam kecerdasan kinestetik masih belum optimal. Hal ini ditandai dengan anak-anak dalam berlari, berjalan di atas papan titian, dan berjalan ke samping serta berjalan ke belakang pada garis lurus masih terlihat ragu-ragu dan takut sehingga hasilnya kurang sesuai dengan capaian perkembangannya.

Permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B1 belum sepenuhnya disadari oleh guru sehingga belum dicari pemecahan masalahnya. Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti bermaksud untuk memecahkan permasalahan dengan melakukan tindakan melalui kegiatan bermain Kucing dan Tikus. Kegiatan bermain Kucing dan Tikus yang diberikan diharapkan mampu menarik perhatian anak karena merupakan permainan tradisional yang menyenangkan, mudah dilakukan karena aturannya yang sederhana, dan jarang dilakukan di TK Model Sleman Yogyakarta. Hal ini selain untuk menarik perhatian anak juga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan yang meningkatkan kecerdasan kinestetik yang lebih bervariasi di TK Model Sleman Yogyakarta. Kecerdasan kinestetik yang diharapkan ialah meningkatkan keseimbangan baik keseimbangan statis maupun keseimbangan dinamis. Dalam keseimbangan statis dan dinamis anak diharapkan mampu berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan serta mampu menjaga keseimbangan saat berlari dengan cepat tanpa jatuh. Selain meningkatkan keseimbangan statis dan dinamis, bermain Kucing dan Tikus juga diharapkan dapat meningkatkan koordinasi, dan kelincahan. Koordinasi dan kelincahan yang diharapkan yaitu anak mampu melakukan koordinasi gerakan badan, kaki, tangan, dan mata dengan efisien serta anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang menjadi dasar atau latar belakang diadakannya penelitian ini, terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam proses penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini. Beberapa permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Anak yang jarang diajak bermain sewaktu balita, akan mengalami kesulitan beradaptasi secara sosial kelak setelah dewasa.
2. Melarang bermain seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hati anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya.
3. Pembelajaran yang berlangsung di taman kanak-kanak selama ini memiliki beberapa kendala seperti pembelajaran kurang mendorong tingkat pencapaian kecerdasan kinestetik yang optimal.
4. Sering ditemui permainan yang disajikan di taman kanak-kanak kurang cocok dengan usia anak, baik dari aspek fisik, psikis maupun tingkat intelegensi anak.
5. Kecerdasan kinestetik di TK Model Sleman Yogyakarta masih terbatas dan upaya peningkatannya belum terprogram, terutama melalui suatu bentuk permainan.

C. Batasan Masalah

Masalah yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain Kucing dan Tikus. Kecerdasan kinestetik yang diharapkan ialah meningkatkan keseimbangan baik keseimbangan statis maupun keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan dalam berlari.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, dapat diambil suatu rumusan masalah yang menjadi fokus dalam pelaksanaan penelitian ini. Adapun rumusan masalah yang dimaksud yaitu: “Bagaimana meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus pada siswa kelompok B1 di TK Model Sleman Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus pada siswa kelompok B1 di TK Model Sleman Yogyakarta.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi guru
 - a. Sebagai gambaran tentang model pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak didiknya.
 - b. Sebagai bahan refleksi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
2. Bagi sekolah

Sebagai bahan refleksi dalam pembelajaran kecerdasan kinestetik anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kecerdasan Kinestetik

a. Definisi Kecerdasan Kinestetik

Menurut Howard Gardner (Wira Indra Satya, 2006: 29) kecerdasan adalah kapasitas atau kemampuan untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan nyata dan menciptakan sesuatu dalam sebuah konteks yang kaya dan naturalistik serta menawarkannya sebagai jasa sehingga menimbulkan penghargaan dari orang lain.

Kecerdasan gerak tubuh atau kinestetik menurut Howard Gardner (Wira Indra Satya, 2006: 32) adalah manifestasi dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh untuk memecahkan suatu masalah. Senada dengan pernyataan di atas, Thomas Armstrong (2013: 6-7) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide, perasaan, dan kelincahan dalam menciptakan atau mengubah sesuatu.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Sonawat & Gogri (2008) (Muhammad Yaumi, 2012: 105) bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan

kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh dalam mengekspresikan ide dan perasaan untuk memecahkan suatu masalah.

Kecerdasan kinestetik tidak hanya meliputi gerakan tubuh saja, melainkan juga meliputi kemampuan untuk menggabungkan fisik dan pikiran untuk menyempurnakan suatu gerakan (Adi W. Gunawan, 2005: 129). Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badannya. Anak tidak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan dan kakinya.

Kecerdasan kinestetik dapat dilihat dengan jelas melalui aktivitas gerak anak yang menonjol dari teman sebayanya. Anak yang memiliki kecerdasan ini biasanya memproses informasi melalui perasaan yang dirasakan melalui aspek badaniah atau jasmaniah. Anak sangat hebat dalam menggerakkan otot-otot besar dan kecil serta senang melakukan aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga (Muhammad Yaumi, 2012: 105).

Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung mempunyai perasaan yang kuat dan kesadaran mendalam tentang gerakan-gerakan fisik. Anak mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya. Anak juga mampu melakukan tugas dengan baik setelah orang lain melakukannya terlebih dahulu,

kemudian meniru dan mengikuti tindakannya (Muhammad Yaumi, 2012: 106). Anak yang cerdas kinestetik membutuhkan penyaluran energi gerak yang lebih tinggi daripada anak-anak yang tidak begitu kuat dalam kecerdasan ini.

b. Unsur-unsur Gerak Kinestetik

Kecerdasan kinestetik sangat berkaitan erat dengan kebugaran jasmani atau kesegaran jasmani. U.Z. Mikdar (2006: 44) mengartikan bahwa kesegaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kerja secara efisien, tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Kantor Menpora (1999) (U.Z. Mikdar, 2006: 45-49) menjelaskan bahwa terdapat dua aspek kesegaran jasmani, antara lain kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan (*health related fitness*) dan kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan (*skill related fitness*). Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan meliputi: daya tahan jantung-paru (kardiorespirasi), kekuatan otot, daya tahan otot, fleksibilitas, dan komposisi tubuh. Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan meliputi: kecepatan gerak, power, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, kecepatan reaksi, dan ketepatan.

1) Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan

Komponen-komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan diperlukan oleh anak usia sekolah untuk mempertahankan kesehatan dan melakukan aktivitas sehari-hari terutama kegiatan belajar dan bermain.

a) Daya tahan jantung-paru

Menurut U.Z. Mikdar (2006: 45) daya tahan jantung-paru adalah kesanggupan sistem jantung, paru-paru dan pembuluh darah untuk berfungsi secara optimal saat melakukan aktivitas sehari-hari dalam waktu yang cukup lama tanpa mengalami kelelahan berarti. Daya tahan jantung-paru sangat penting untuk menunjang kerja otot yaitu dengan cara mengambil oksigen dan menyalurkan ke otot yang aktif.

b) Kekuatan otot

Menurut U.Z. Mikdar (2006: 46) secara fisiologis, kekuatan otot adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk melakukan satu kali kontraksi secara maksimal melawan tahanan atau beban.

c) Daya tahan otot

Menurut U.Z. Mikdar (2006: 46) mengemukakan daya tahan otot sebagai berikut:

Daya tahan otot adalah kapasitas otot untuk melakukan kontraksi secara terus-menerus pada tingkat intensitas sub maksimal. Pada dasarnya daya tahan kekuatan otot merupakan tantangan antara daya tahan dan kekuatan otot. Daya tahan otot diperlukan untuk mempertahankan kegiatan yang sifatnya didominasi oleh penggunaan otot atau sekelompok otot seperti halnya pada komponen lain, daya tahan otot hanya diperlukan sebatas kebutuhan dalam aktivitas otot. Beberapa kegiatan yang dominan memerlukan daya tahan otot pada anak-anak termasuk di dalamnya bentuk-bentuk permainan kecil maupun besar (umpamanya bermain tali), panjat tebing atau lari lintas alam bagi yang sudah berusia dewasa.

d) Fleksibilitas

Menurut U.Z. Mikdar (2006: 46) fleksibilitas adalah kemampuan sendi untuk melakukan gerakan dalam ruang sendi secara

maksimal. Fleksibilitas menunjukkan besarnya gerakan sendi secara maksimal sesuai dengan rentang gerak (*range of movement*). Fleksibilitas bagi anak sangat penting terutama untuk kegiatan bermain, karena bermain bagi mereka tidak semata-mata dapat bergerak cepat dan kuat, tetapi juga harus lincah dan dapat mengubah arah dengan cepat (kelincahan). Kemampuan yang cepat dan lincah dalam mengubah arah memerlukan fleksibilitas tubuh atau bagian tubuh yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

e) Komposisi tubuh.

Menurut U.Z. Mikdar (2006: 47) komposisi tubuh adalah susunan yang digambarkan sebagai dua komponen yaitu lemak dan massa tanpa lemak. Sedangkan menurut Lenz Kravits (1997: 7) komposisi tubuh adalah persentase lemak badan dari berat badan tanpa lemak (otot, tulang rawan, organ-organ vital).

2) Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan

Komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan, diperlukan oleh anak usia sekolah untuk menunjang kegiatan utama mereka yaitu, kegiatan belajar dan bermain.

a) Kecepatan gerak

Menurut U.Z. Mikdar (2006: 47) kecepatan gerak adalah kemampuan berpindah dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu yang paling singkat. Kecepatan gerak bersifat lokomotor dan geraknya bersifat siklik (satu jenis gerak yang dilakukan secara berulang-ulang

seperti tari dan sebagainya) atau kecepatan bagian tubuh melakukan pukulan. Sedangkan menurut Michael Kent (1994: 415) kecepatan gerak didefinisikan sebagai kemampuan yang berorientasi pada *skill* yang melatar belakangi latihan seperti pekerjaan petinju dimana satu anggota tubuh (tungkai dan lengan) harus digerakkan dari satu tempat ke tempat lain secara cepat.

b) Power

Menurut U.Z. Mikdar (2006: 48) power adalah hasil kali antara kekuatan dan kecepatan atau pengarahannya daya otot maksimum dan kecepatan maksimum.

c) Kelincahan

Menurut Michael Kent (1994: 18) kelincahan didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah posisi tubuh dalam suatu ruang secara cepat dan akurat tanpa kehilangan keseimbangan.

d) Keseimbangan

Menurut Michael Kent (1994: 52) keseimbangan adalah kemampuan untuk mempertahankan orientasi stabil dan spesifik dalam hubungannya dengan lingkungan yang ada. Sedangkan U.Z. Mikdar (2006: 48) mengemukakan keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*).

e) Koordinasi

U.Z. Mikdar (2006: 48) mengemukakan koordinasi sebagai

berikut:

Koordinasi merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan atau kerja dengan efisien.

f) Kecepatan reaksi

U.Z. Mikdar (2006: 49) mengemukakan kecepatan reaksi sebagai

berikut:

Kecepatan reaksi adalah waktu yang dipergunakan antara munculnya stimulus atau rangsangan dan awal reaksi, kemampuan ini tergantung dari organ perasa dalam mengatur stimulus yang datang dan diterima melalui organ penglihatan, pendengaran, gabungan keduanya, dan sentuhan.

g) Ketepatan

U.Z. Mikdar (2006: 49) mengemukakan ketepatan sebagai latihan motorik merupakan komponen kesegaran jasmani yang diperlukan dalam kegiatan anak sehari-hari. Ketepatan dapat berupa gerakan (*performance*) atau sebagai ketepatan hasil (*result*). Ketepatan berkaitan dengan kematangan sistem saraf dalam menilai ruang, dan waktu, tepat dalam mendistribusikan tenaga, tepat dalam mengkoordinasikan otot dan sebagainya.

c. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Adi W. Gunawan (2005: 128) menjelaskan bahwa orang dengan kecerdasan kinestetik yang berkembang baik mempunyai ciri-ciri atau karakteristik sebagai berikut:

- 1) Suka memegang, menyentuh, atau bermain dengan apa yang sedang dipelajari. Anak lebih senang membuat sesuatu dengan menggunakan tangannya secara langsung.
- 2) Mempunyai koordinasi fisik dan ketepatan waktu. Biasanya anak merasa bosan dan tidak tahan untuk duduk pada suatu tempat dalam waktu yang lama.
- 3) Sangat suka belajar dengan terlibat secara langsung. Ingatannya kuat terhadap apa yang dialami daripada apa yang dikatakan atau dilihatnya.
- 4) Menyukai pengalaman belajar yang nyata. Anak sangat menyukai jenis komunikasi nonverbal, seperti komunikasi dengan bahasa-bahasa isyarat.
- 5) Menunjukkan kekuatan dalam bekerja yang membutuhkan gerakan otot kecil maupun otot utama.
- 6) Mempunyai kemampuan untuk menyempurnakan gerakan fisik dengan menggunakan penyatuan pikiran dan tubuh. Hal ini sesuai dengan pernyataan “di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat”.
- 7) Menciptakan pendekatan baru dengan menggunakan keahlian fisik seperti dalam menari, olahraga atau aktifitas fisik lainnya.
- 8) Menunjukkan keseimbangan, keindahan, ketahanan, dan ketepatan dalam melakukan tugas yang mengandalkan fisik.
- 9) Mengerti dan hidup sesuai standar kesehatan. Disini anak menunjukkan dan mengikuti gaya hidup yang sangat aktif.
- 10) Menunjukkan minat pada karier sebagai atlet, penari, dokter bedah, atau sebagai tukang.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik

Dalam perkembangan anak, setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan anak. Bambang Sujiono (2007: 28) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor tampilan dan faktor lingkungan. Lebih

lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan paling sering berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta system syaraf. Sedangkan faktor lingkungan adalah banyak sedikitnya dan kualitas rangsangan yang diterima.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Endang Rini Sukamti (2007: 40) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik antara lain: (1) sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan, (2) keadaan awal kehidupan paska lahir, kondisi lingkungan yang menguntungkan, (3) kondisi pra lahir, termasuk asupan gizi yang dimakan ibunya, (4) jenis kelamin, dan (5) kelahiran yang sukar, sehingga merusak struktur otak yang berakibat memperlambat perkembangan kinestetik anak.

Definisi senada tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan kinestetik juga dikemukakan oleh Diah Rahmatia (2008: 18) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain.

Wira Indra Satya (2006: 34) juga mengemukakan bahwa kecerdasan dipengaruhi oleh faktor keturunan dan juga oleh keadaan gizi serta stimulasi

atau rangsangan yang diberikan selama proses tumbuh dan berkembangnya anak dari sejak masa bayi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor keturunan, keadaan paska lahir, proses kelahiran, kondisi pra lahir termasuk asupan gizi dan status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan stimulasi atau rangsangan yang diterima selama proses tumbuh kembang anak sejak masa bayi.

e. Merangsang Kecerdasan Kinestetik

Kalau kecerdasan bahasa dirangsang melalui interaksi, kecerdasan kinestetik dirangsang melalui ruang gerak. Mengajak anak-anak senam, bermain merupakan cara yang efektif untuk merangsang kinestetik. Melalui bermain diharapkan anak secara tidak sadar telah melakukan gerakan-gerakan yang diperlukan bagi kebugaran tubuhnya dan dapat dikembangkan seoptimal mungkin. Guru atau pendidik harus menata sedemikian rupa bentuk permainan agar lebih menarik untuk dimainkan oleh anak-anak (Wira Indra Satya, 2006: 36).

Kecerdasan kinestetik memunculkan ciri menonjol pada anak, anak begitu saja bergerak, beraktivitas tanpa perlu didorong-dorong oleh pendidik. Anak-anak yang mempunyai kemampuan kinestetik hanya perlu diberi fasilitas, diperhatikan, dan diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengekspresikan diri dan kebutuhan mereka. Pendidik perlu menyadari sepenuhnya bahwa anak-anak perlu melepaskan energi melalui gerak, salah satunya adalah melalui bermain. Wira Indra Satya

(2006: 36) menegaskan bahwa dengan permainan tersebut diharapkan akan memberikan manfaat pada beberapa sistem kerja tubuh seperti *sistem saraf, sistem hormonal, dan sistem kardiorespirasi*.

Melalui bermain akan terjadi peningkatan pada sistem saraf dengan bertambah banyaknya jumlah cabang-cabang dan juluran sel-sel saraf dan sinapsis-sinapsisnya, jika diberikan cukup rangsangan-rangsangan berupa informasi pembelajaran berupa gerakan, belajar mengingat, menghitung, belajar melihat dan mendengar serta merasakan. Rangsangan itu akan menambah pengalaman sensori-motorik anak.

Seluruh proses belajar tersebut akan selalu merangsang pusat-pusat otak dan akan terprogram dengan baik pada otak dan akan lebih berkesan pada daya ingat (memori), serta lebih resisten jika gerakan tersebut selalu diulang-ulang dan secara terus-menerus gerakannya divariasikan dan dimodifikasi pola gerakannya, arah gerakan, dan ketepatannya, serta tersedianya ruang untuk bermain.

Perasaan gembira yang timbul saat selesai melakukan olahraga/bermain ternyata disebabkan oleh peningkatan kadar hormon endorpin dan norepinephrine di dalam darah yang memberikan pengaruh seperti morfin namun tidak berbahaya bagi tubuh (Mirkin, 1982; Kuantaraf. J, 1992 dalam Wira Indra Satya, 2006).

Manfaat bermain pada sistem kardiorespirasi terlihat ketika aktifitas bermain atau gerak badan akan diperoleh kekuatan otot dan selama aktifitas berlangsung otot akan mengalami kontraksi dengan cara mengembang dan

mengempis, dengan cara demikian otot akan berperan sebagai jantung kedua karena berfungsi membantu memompakan darah balik menuju ke jantung dengan baik (Wira Indra Satya, 2006: 56).

f. Tujuan Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik

Christine Sujana (2008: 170-174) mengemukakan tujuan kecerdasan kinestetik sebagai berikut: (1) meningkatkan kemampuan psiko-motor, (2) meningkatkan keterampilan sosial, (3) membangun rasa percaya diri dan harga diri, (4) meletakkan fondasi bagi gaya hidup *sporty*, dan (5) meningkatkan kesehatan.

1) Meningkatkan Kemampuan Psiko-motor

Kemampuan Psiko-motor merujuk pada kemampuan untuk mengkoordinasikan bagian-bagian tubuh seseorang dengan otak supaya berfungsi secara sinkron untuk mencapai tujuan fisik. Dasar yang penting untuk membangun kemampuan psiko-motor yang baik dalam diri anak adalah peningkatan keterampilan gerak.

2) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Aktifitas fisik memberikan kepada anak lebih banyak kesempatan untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Lebih lanjut, anak-anak dengan kecerdasan kinestetik yang tinggi akan dapat mengungkapkan diri anak dengan baik dan akan meningkatkan keterampilan komunikasi secara keseluruhan yang penting ketika belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

3) Membangun Rasa Percaya Diri dan Harga Diri

Dalam suatu aktivitass bermain bebas, anak-anak secara khusus merasa didorong untuk mencoba dan gagal, dan terus berusaha tanpa merasa tidak mampu. Ketika anak mulai menguasai kemampuan fisik yang lebih baik, harga diri anak meningkat. Seorang anak yang merasa bahwa secara fisik setingkat dengan anak-anak lainnya akan lebih yakin ketika berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.

4) Meletakkan Fondasi Bagi Gaya Hidup *Sporty*

Mendorong kecerdasan tubuh melalui aktivitas fisik akan memotivasi anak bermain dan kecintaan terhadap gaya hidup yang aktif.

5) Meningkatkan Kesehatan

Anak yang senang berolahraga akan lebih bugar dan lebih sehat dari anak yang tidak senang berolahraga. Anak yang berolahraga lebih kecil kemungkinannya memiliki resiko yang terkait dengan masalah penyakit seperti makan berlebihan atau kegemukan dibandingkan dengan anak yang malas berolahraga.

2. Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam pembelajaran TK, sangat disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran dan juga sangat disesuaikan dengan karakteristik anak TK, diantaranya suka meniru, ingin mencoba, spontan jujur, riang, suka bermain, banyak bergerak, suka meniru julukan akunya, unik, ingin tahu atau suka bertanya (Soegeng Santoso, 2002: 53).

Dorothy Einon (2005: 5) merincikan karakteristik gerakan tubuh anak usia 5-6 tahun sebagai berikut:

- a. Anak mulai dapat menghindar dan langkah larinya bertambah.
- b. Dapat berlari kencang, memulai, dan berhenti sesuka hati saat berlari.
- c. Dapat meloncat 10 kali atau lebih.
- d. Dapat meloncat-loncat kecil, dan pada umur 6 tahun bisa meloncat-loncat dengan bola di kakinya.
- e. Dapat melompat sambil menjangkau sesuatu dengan lengannya setinggi 5-7,5 cm.
- f. Dapat berjalan maju sejauh 3,3 m di atas balok selebar 7,5 cm dan mundur sejauh 2,4 m.
- g. Dapat memanjat tangga tali atau tiang, dia mungkin berusaha untuk naik pohon.
- h. Mampu meloncat sejauh 38-45 cm, berlari sambil meloncat sejauh 70-88 cm, dan berlari melompati halangan sejauh 23 cm.

3. Bermain Kucing dan Tikus

a. Pengertian Bermain Kucing dan Tikus

Partijem (2011: 32) menyatakan bahwa permainan kucing-kucingan adalah permainan tradisional yang menirukan kucing mengejar musuhnya. Inti permainan ini sama dengan permainan kucing dan tikus yang menggambarkan upaya Kucing mengejar Tikus. Dengan demikian yang dimaksud bermain Kucing dan Tikus dalam penelitian ini adalah upaya Kucing mengejar Tikus di mana Tikus dibantu oleh pagar yang berusaha melindungi dari kejaran Kucing.

b. Tujuan Bermain Kucing dan Tikus

Wahyuti: 2010 menyatakan bahwa tujuan bermain Kucing dan Tikus ialah untuk melatih kemampuan anak dalam mengejar dan menghindar. Sedangkann bermain Kucing dan Tikus dalam penelitian ini bertujuan untuk

meningkatkan keseimbangan baik keseimbangan statis maupun keseimbangan dinamis, kecepatan, koordinasi, dan kelincahan dalam berlari.

c. Metode Bermain Kucing dan Tikus

Wahyuti: 2010 menjelaskan bahwa metode bermain Kucing dan Tikus adalah sebagai berikut: ajak anak-anak membentuk lingkaran dengan bergandengan tangan. Pilih dua orang anak yang akan berperan sebagai Tikus dan salah satunya sebagai Kucing. Tikus ini mulanya berada dalam lingkaran, sedangkan sang Kucing berada di luar lingkaran. Pada saat aba-aba di mulai Kucing berupaya menangkap Tikus dengan cara memasuki lingkaran. Tikus baik di dalam maupun di luar lingkaran terus berusaha menjauh dari Kucing agar tidak tertangkap oleh Kucing. Namun yang berperan sebagai lingkaran hendaknya berusaha menutup jalan agar Kucing tidak bisa masuk dalam lingkaran. Sebaliknya membebaskan sang Tikus untuk keluar masuk lingkaran. Cara lingkaran menutup jalan Kucing adalah dengan berjongkok jika Kucing berusaha melewati bawah gandengan tangan, dan berdiri jika Kucing berusaha melompati gandengan tangan. Selama bermain, para siaga yang membentuk lingkaran dapat bersorak dan memberi semangat tetapi tidak boleh mengejek baik kepada Kucing maupun Tikus. Permainan berakhir jika Tikus sudah tertangkap oleh Kucing atau dapat juga ditentukan oleh kurun waktu yang telah ditentukan, misalnya dengan kurun waktu 3 menit. Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya. Guru dapat memilih anak

yang akan menjadi Kucing dan Tikus secara berurutan, tetapi akan lebih baik jika guru menunjuk anak yang sudah siap dan berani untuk bermain.

Alasan peneliti memilih permainan Kucing dan Tikus sebagai tindakan karena permainan Kucing dan Tikus merupakan permainan tradisional yang mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan permainan lain seperti bintang beralih dan gobak sodor yaitu: dapat dilakukan oleh peserta didik dalam jumlah banyak dalam waktu yang sama, mudah dimainkan oleh anak karena aturan yang sederhana, menyenangkan, dan tanpa menggunakan alat.

3. Penilaian

a. Pengertian penilaian

Penilaian di Taman Kanak-kanak merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak dan pengambilan keputusan, pengakuan, atau ketetapan tentang kondisi atau kemampuan anak (Kemendiknas, 2010).

b. Tujuan Penilaian

Tujuan penilaian di Taman Kanak-kanak menurut Kemendiknas tahun 2010 tentang pedoman penilaian di taman kanak-kanak adalah untuk mengetahui dan menindaklanjuti pertumbuhan dan perkembangan yang dicapai peserta didik selama mengikuti pendidikan TK.

c. Fungsi Penilaian

Fungsi penilaian di Taman Kanak-kanak menurut Kemendiknas tahun 2010 tentang pedoman penilaian di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan umpan balik kepada guru untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran termasuk dalam penyusunan program kegiatan.
- 2) Memberikan bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan kegiatan bimbingan terhadap peserta didik agar fisik maupun psikisnya dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.
- 3) Memberikan bahan pertimbangan bagi guru untuk menempatkan anak dalam kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 4) Memberikan informasi kepada orang tua tentang pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak sebagai bentuk pertanggungjawaban TK.
- 5) Memberikan informasi bagi orang tua untuk melaksanakan pendidikan keluarga yang sesuai dan terpadu dengan proses pembelajaran di TK.
- 6) Memberikan bahan masukan bagi berbagai pihak dalam rangka pembinaan selanjutnya terhadap peserta didik.

d. Prosedur Penilaian

Dalam Kemendiknas tahun 2010 tentang pedoman penilaian di taman kanak-kanak menyatakan bahwa prosedur penilaian taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

- 1) Guru melaksanakan penilaian dengan mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan, capaian perkembangan, serta indikator yang hendak dicapai dalam satu satuan kegiatan yang direncanakan dalam tahapan waktu tertentu dengan memperhatikan prinsip-prinsip penilaian yang telah ditentukan.

- 2) Penilaian dilakukan secara integratif dengan kegiatan pembelajaran.
Artinya guru tidak secara khusus melaksanakan penilaian, tetapi menyatu dengan aktifitas pembelajaran dan kegiatan bermain berlangsung.
- 3) Cara pencatatan hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:
 - a) Catatan hasil penilain harian perkembangan anak dicantumkan pada kolom penilaian di rencana kegiatan harian (RKH).
 - b) Anak yang belum berkembang sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan dalam RKH atau dalam melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka diberi simbol BB.
 - c) Anak yang sudah mulai berkembang sesuai dengan indikator seperti yang diharapkan dalam RKH diberi simbol MB.
 - d) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan pada indikator dalam RKH diberi simbol BSH.
 - e) Anak yang berkembang sangat baik melebihi indikator seperti yang diharapkan dalam RKH diberi simbol BSB.
- 4) Hasil catatan penilaian yang ada dalam rencana kegiatan harian (RKH) dirangkum dan dipindahkan ke dalam rekap bulanan pencapaian penilaian perkembangan peserta didik berupa narasi singkat.
- 5) Rekaman hasil penilaian perkembangan anak, yang dirangkum pada bulanan, menjadi referensi untuk menyusun laporan perkembangan anak dalam satu semester, yang dibuat secara deskriptif.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Partijem pada tahun 2011 di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Bantul dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Peningkatan Suasana Pembelajaran dan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Tradisional di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Bantul”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran saat permainan kucing-kucingan adalah keadaan anak senang bermain mencapai 73% atau 19 anak dari 26 anak, kurang senang bermain mencapai 27% atau 7 anak, dan anak yang tidak senang bermain tidak ada. Keadaan tentang anak mau mendengar mencapai 77% atau 20 anak dari 26 anak, anak yang kurang mau mendengar mencapai 23% atau 6 anak dari 26 anak dan anak yang tidak mau mendengarkan tidak ada. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perkembangan motorik kasar yang dimiliki sudah lebih baik. Anak memiliki kelincahan dan kecepatan dalam melakukan gerakan. Untuk aspek kecepatan anak yang dapat dikategorikan cepat mencapai 19 anak (73%), 7 anak (27%) dari 26 anak masuk kategori kurang cepat, dan kategori tidak cepat tidak ada. Selain itu, untuk aspek kelincahan anak yang masuk kategori tidak lincah tidak ada, masuk kategori lincah 20 anak (77%) sedangkan untuk kategori kurang lincah mencapai 23% atau 6 anak dari 26 anak hasil dari penelitian tersebut kecepatan mencapai 73% dan kelincahan mencapai 77%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nofi Astuti (2013), yang berjudul “Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Kecil Tanpa Alat Pada Anak Kelompok B3 Di TKIT Assalam Sanden Bantul”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui permainan kecil tanpa alat pada anak kelompok B3 di TKIT Assalam Sanden Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian ini adalah anak-anak TKIT Assalam Sanden Bantul Kelompok B3 Semester I Tahun Ajaran 2012-2013 yang berjumlah 17 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Permainan Kecil Tanpa Alat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah Permainan Kucing dan Tikus Serta Permainan Harimau dan Rusa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kecil tanpa alat dapat mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak kelompok B3 TKIT Assalam Sanden Bantul. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai melalui permainan kecil, yaitu pada aspek kekuatan anak yang memenuhi kriteria kuat ada 5 anak (29,4%), dan aspek daya tahan ada 5 anak (29,4%) yang memenuhi kriteria daya tahan. Pada aspek kecepatan ada 6 anak (35,3%) yang memenuhi kriteria cepat, dan pada aspek kelincahan ada 5 anak (29,4%) yang memenuhi kriteria lincah. Keterampilan motorik kasar yang dicapai anak pada akhir tindakan siklus II, yaitu pada aspek kekuatan anak yang memenuhi kriteria kuat ada 15 anak (88,2%), dan aspek daya tahan ada 14 anak (82,4%) yang memenuhi kriteria daya tahan. Pada aspek kecepatan ada 15 anak (88,2%)

yang memenuhi kriteria cepat, dan pada aspek kelincahan ada 14 anak (82,4%) yang memenuhi kriteria lincah.

C. Kerangka Pikir

Pada prinsipnya pendidikan itu sering dimaknai sebagai usaha sadar orang dewasa kepada orang lain agar menjadi manusia dewasa yang bertanggungjawab. Pendidikan juga disebut sebagai investasi manusia masa depan (Dirjen PLS, 2006 dalam Harun Rasyid, 2009: 37) yang diawali sejak manusia dilahirkan sampai ke liang lahat, atau pendidikan sepanjang hayat/*Life long education* (Freeman, 1996: 2 dalam Harun Rasyid, 2009: 37).

Mengacu pada kelompok umur, pendidikan anak usia dini berada pada rentan usia 0-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pendidikan mengandung makna sebagai ikhtiar menstimulasi anak secara konsisten (Harun Rasyid, 2009: 39). Jadi, menstimulasi anak dan membuatnya nyaman dengan lingkungannya serta pembiasaan segala sesuatu yang baik sejak dini secara konsisten, akan membawa tumbuh-kembang anak dalam segala potensi yang dimilikinya.

Cara belajar bagi anak usia dini dan termasuk anak taman kanak-kanak yang paling efektif adalah bermain secara alamiah, murah, mudah, dan memanfaatkan bahan-bahan yang bersumber dari lingkungan sekitar mereka, di mana mereka berada serta mudah untuk mereka lakukan secara bebas tanpa dibebani dengan berbagai aturan ketat (Harun Rasyid, 2009: 83). Salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah melalui permainan tradisional Kucing dan Tikus.

Bermain kucing dan tikus merupakan permainan tradisional yang menggambarkan upaya kucing mengejar tikus. Dengan permainan ini anak akan mengekspresikan seluruh gerakan tubuhnya dengan bebas dan tanpa beban. Selain itu permainan ini dapat dimainkan dengan mudah karena dalam permainan ini menggunakan aturan yang sederhana dan mudah di mainkan oleh anak segala usia termasuk anak usia dini.

Setelah mengkaji teori dari beberapa sumber di atas maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut: Bermain Kucing dan Tikus sangat berperan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada indikator keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan pada siswa kelompok B.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh atau sebagian anggota tubuh untuk memecahkan suatu masalah.

2. Bermain Kucing dan Tikus

Bermain Kucing dan Tikus dalam penelitian ini yaitu upaya Kucing mengejar Tikus dimana Tikus dibantu oleh pagar yang berusaha melindungi dari kejaran Kucing.

E. Hipotesis

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian ini adalah bermain Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelompok B di TK Model Sleman Yogyakarta.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya (2011: 26) PTK diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata dan menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

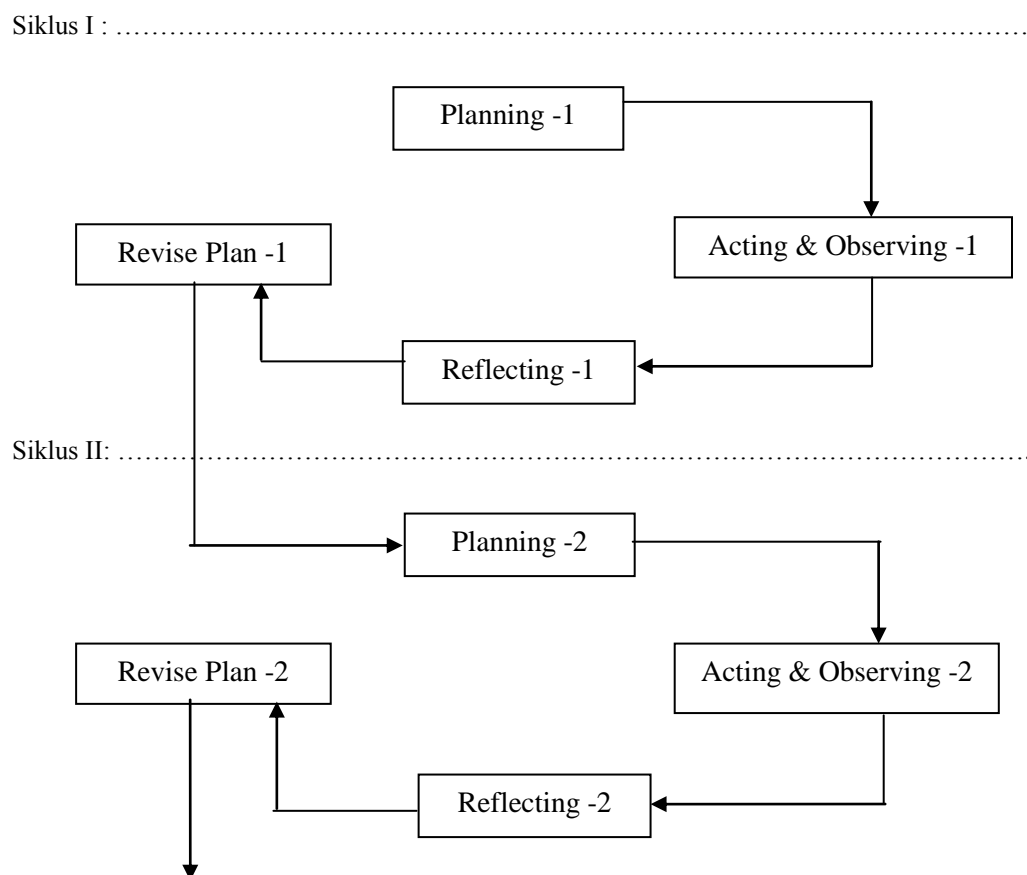
Adapun yang menjadi pertimbangan digunakannya Penelitian Tindakan Kelas. Pertama, Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu metode dan proses untuk menjembatani antara teori dan praktik atau dengan kata lain adanya kontribusi peneliti terhadap permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan teori-teori yang dimilikinya. Kedua, Penelitian Tindakan Kelas dapat mengkaji permasalahan secara praktis, serta bertujuan untuk menentukan tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi, secara umum metode ini lebih mengarah kepada pemecahan masalah dan perbaikan.

B. Tahap Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem yang berdaur ulang di berbagai kegiatan pembelajaran yang terdiri atas empat tahap yang saling terkait dan berkesinambungan (Rochiati, 2002: 100). Tahap-tahap tersebut yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).

Senada dengan pendapat di atas, Kemmis & Taggart (Sa'dun Akbar, 2010: 30) menyatakan bahwa penelitian tindakan memiliki empat tahap yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*) dan pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tahap-tahap diatas membentuk satu siklus sehingga dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan ke empat tahap PTK tersebut secara berdaur ulang berdasarlan hasil refleksi pada siklus sebelumnya sampai tujuan penelitian tercapai. Dituangkan dalam bentuk gambar, rancangan Kemmis & Mc Taggart akan tampak sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan MC. Taggart (2010: 30)

Secara rinci prosedur penelitian dalam setiap siklus adalah:

1. Perencanaan (*planning*)

Rencana merupakan tahapan awal yang harus dilakukan peneliti sebelum melakukan sesuatu. Diharapkan rencana tersebut berpandangan ke depan, serta fleksibel untuk menerima efek-efek yang tidak terduga dan dengan rencana tersebut secara dini dapat mengatasi hambatan.

Kegiatan yang akan dilakukan dalam tahap ini adalah penelitian dan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa yaitu dengan permainan Kucing dan Tikus. Rancangan tersebut kemudian dituangkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan permainan yang akan dimainkan serta membuat lembar observasi yang akan digunakan. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yang masing-masing siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan.

2. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan pada tahap ini ialah melaksanakan proses pembelajaran sebagaimana yang telah dirancang secara terkendali, cermat dan bijaksana sebagai pijakan bagi pengembang tindakan berikutnya. Sebelum memulai permainan, guru melakukan kegiatan apersepsi terhadap siswa mengenai permainan yang akan dilakukan serta memberitahukan peraturan-peraturan dalam permainan tersebut. Setelah semua anak dianggap paham, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain.

Setiap selesai pertemuan diadakan evaluasi atau refleksi bersama kolaborator untuk merancang pertemuan berikutnya. Siklus ke dua dan seterusnya bentuk permainan akan ditentukan oleh peneliti dan kolaborator setelah memperoleh hasil tindakan pada siklus pertama yaitu berupa modifikasi permainan.

3. Pengamatan (*observing*)

Dalam tahap ini dilaksanakan observasi terhadap tindakan, dengan cara mengamati, mencatat secara cermat menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Observasi dilakukan sebelum pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung, dan sesudah pembelajaran berakhir.

4. Refleksi (*reflecting*)

Pada tahap ini data-data yang diperoleh melalui observasi sebelum pembelajaran, saat pembelajaran, dan setelah selesai pembelajaran dicatat, dikumpulkan dan dianalisis. Setiap akhir pertemuan dalam setiap siklus dilakukan refleksi. Hasil analisis digunakan untuk menentukan langkah tindakan selanjutnya.

C. *Setting* Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama tiga bulan mulai bulan Mei sampai Agustus 2013 pada semester Genap tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK SD Model Sleman yang berlokasi di Blotan Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta yang merupakan TK percontohan di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten

Sleman. Menerapkan Kurikulum Standar Kompetensi TK/RA Tahun 2004 dan ICT serta Bahasa Inggris.

TK Model Sleman mempunyai 6 kelas yang masing-masing diatur menurut penataan berdasarkan sentra untuk kelompok A dan B serta memiliki fasilitas yang cukup memadai. Kelas A terdiri dari kelas A1 (Sentra Persiapan), A2 (Sentra Pengetahuan Alam), dan A3 (Sentra Balok atau Main Peran). Begitu pula kelas B meliputi kelas B1 (Sentra Persiapan), B2 (Sentra Pengetahuan Alam), dan B3 (Sentra Balok atau Main Peran).

Peneliti memilih lokasi tersebut dengan alasan karena pembelajaran di TK ini masih jarang menggunakan pembelajaran yang menerapkan kegiatan yang dirancang melalui permainan.

D. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa-siswa kelompok B1 TK Model Sleman tahun ajaran 2012-2013 dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak yang terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki dengan dibimbing oleh 2 guru kelas.

E. Metode Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2010: 203) menyatakan bahwa metode pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

Menurut Sutrisno Hadi (2004: 130) observasi adalah pengamatan dan pencatatan dengan sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki.

Metode ini digunakan untuk menggali tentang bagaimana strategi guru dalam membimbing anak didiknya dan bagaimana pula minat anak dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Alasan peneliti memilih teknik observasi dikarenakan teknik ini digunakan untuk mengamati tingkah laku siswa dalam ruangan, luar ruangan, dan keadaan tertentu.

Dokumentasi merupakan salah satu instrumen yang digunakan dalam penelitian, berupa foto, gambar, dan sebagainya. Badudu (1994: 354) mengartikan dokumentasi adalah semua tulisan yang dikumpulkan dan disimpan yang dapat digunakan bila diperlukan, juga gambar atau foto. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data melalui kegiatan pembelajaran peningkatan kecerdasan kinestetik melalui bermain Tikus dan Kucing, yaitu setiap aktivitas yang dilakkan selama penelitian berlangsung.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2010: 203) menyatakan bahwa instrument penelitian adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah.

Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan menggunakan foto dan catatan secara rinci untuk menggambarkan suasana kelas pada waktu pembelajan berlangsung. Observasi dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan serta pengambilan foto mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan metode bermain Kucing dan Tikus. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dianalisis

untuk mengetahui seberapa besar peran bermain Tikus dan Kucing dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B.

Selanjutnya peneliti membuat tabel persiapan pembentukan instrument atau yang lebih dikenal dengan kisi-kisi instrument observasi, rubrik penilaian, dan instrumen observasi.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrument Observasi Bermain Kucing Dan Tikus.

Kecerdasan Kinestetik	Kegiatan	Indikator	Deskripsi
Keseimbangan Statis	Berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan	Anak dapat berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan	Anak bisa menjaga keseimbangan saat berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan
Keseimbangan Dinamis	Berlari dengan cepat tanpa jatuh	Anak dapat berlari dengan cepat tanpa jatuh	Anak bisa menjaga keseimbangan saat berlari dengan cepat tanpa jatuh
Koordinasi	<ul style="list-style-type: none"> • Berlari dan berusaha menghindari dari musuh ketika bermain Kucing dan Tikus • Berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus 	Anak dapat mengkoordinasi kan gerakan badan, kaki, tangan, dan mata dengan efisien	Melakukan koordinasi gerakan badan, kaki, tangan, dan mata dengan efisien
Kelincahan	Berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag)	Anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag)	Anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag)

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kegiatan Bermain Kucing Dan Tikus

No	Kecerdasan Kinestetik	Kegiatan	Kriteria Penilaian	Deskripsi
1.	Keseimbangan Statis	Berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan	BSB	Anak mampu berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang dan merentangkan kedua lengan
			BSH	Anak mampu berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang
			MB	Anak mulai mencoba berdiri tegak sambil mengangkat satu kaki ke belakang
			BB	Anak tidak mau berdiri tegak sambil bergandengan tangan
2.	Keseimbangan Dinamis	Berlari dengan cepat tanpa jatuh	BSB	Anak mampu berlari dengan cepat tanpa jatuh
			BSH	Anak mampu berlari dengan cepat tetapi kadang terjatuh
			MB	Anak mulai mencoba berlari dengan cepat tanpa jatuh
			BB	Anak tidak mau berlari dengan cepat
3.	Koordinasi	<ul style="list-style-type: none"> • Berlari cepat dan berusaha menghindari dari musuh ketika bermain Kucing dan Tikus • Berlari cepat dan berusaha menyentuh atau 	BSB	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu berlari cepat dan dapat menghindari dari musuh saat bermain Kucing dan Tikus • Anak mampu berlari cepat dan dapat menyentuh atau menangkap musuh saat bermain Kucing

		menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus		dan Tikus
			BSH	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu berlari cepat tetapi tertangkap musuh saat bermain Kucing dan Tikus • Anak mampu berlari cepat tetapi tidak dapat menyentuh atau menangkap musuh saat bermain Kucing dan Tikus
			MB	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mulai mencoba berlari dan menghindar dari musuh saat bermain Kucing dan Tikus • Anak mulai mencoba berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus
			BB	<ul style="list-style-type: none"> • Anak tidak mau berlari dan menghindar dari musuh saat bermain Kucing dan Tikus • Anak tidak mau berlari dan menyentuh atau menangkap teman lain saat bermain Kucing dan Tikus
4.	Kelincahan	Berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag)	BSB	Anak mampu berlari dengan tiga kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag)
			BSH	Anak mampu berlari

				dengan dua kombinasi (berlari lurus dan berlari bolak-balik)
			MB	Anak mulai mencoba berlari dengan berbagai kombinasi
			BB	Anak tidak mau berlari dengan berbagai kombinasi

Keterangan: BB: Belum Berkembang, MB: Mulai Berkembang, BSH: Berkembang Sesuai Harapan, BSB: Berkembang Sangat Baik

Tabel 3. Instrument Observasi

Tema :

Sub tema :

No	Nama anak	Hasil Pengamatan															
		Kes. Statis				Kes. Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B	B S B	B S H	M B	B B
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	
7.																	
8.																	
9.																	
10.																	
11.																	
12.																	
13.																	
14.																	
15.																	
Jumlah																	
Persentase (%)																	

G. Metode Analisis Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian adalah menganalisis data. Analisis data yang dianut dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif yaitu

mengolah data yang dikumpulkan melalui observasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 209) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan, dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

Miles dan Huberman (1984) (Rochiati Wiriaatmadja, 2005: 139) mengemukakan bahwa salah satu permasalahan dalam penelitian kualitatif adalah cara kerjanya bertalian dengan kata-kata bukan dengan angka. Data kualitatif dalam penelitian ini yaitu data yang berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa terhadap kecerdasan kinestetik dengan permainan Kucing dan Tikus pada kondisi sebelum tindakan dibandingkan dengan kondisi setelah tindakan.

Sedangkan data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data yang berupa angka yang memberikan gambaran tentang hasil observasi tindakan terhadap kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus dengan menggunakan instrument penelitian berupa lembar observasi yang telah divalidasi oleh dosen ahli. Data angka yang dihasilkan menjadi acuan atau parameter tingkat keberhasilan yang akan ditentukan.

H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan. Adapun keberhasilan dalam penelitian ini apabila hasil kegiatan anak dalam bermain Kucing dan Tikus terjadi peningkatan mencapai 80% dari jumlah anak atau 12 anak dari 15 anak yang memiliki

kecerdasan kinestetik dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase ketuntasan ini dilakukan untuk mempertegas peningkatan kemampuan kinestetik anak dalam metode bermain Kucing dan Tikus pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II. Selanjutnya ketuntasan atau keberhasilan siswa dideskripsikan melalui kata-kata atau kalimat secara detail dan mendalam pada subjek penelitian. Menurut Anas Sudijono (2012: 40-41), frekuensi relatif atau tabel persentase dikatakan “frekuensi relatif” sebab frekuensi yang disajikan di sini bukanlah frekuensi yang sebenarnya, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka persen, sehingga untuk menghitung persentase responden digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)
- P : angka persentase

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Model Sleman yang berlokasi di Blotan Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2012/2013. TK MODEL Sleman mempunyai 6 kelas yang masing-masing diatur menurut penataan berdasarkan SENTRA untuk kelompok A dan B serta memiliki fasilitas yang cukup memadai. Jumlah anak didik TK Model Sleman keseluruhan 89 anak, kelompok A1 15 anak, kelompok A2 14 anak, kelompok A3 15 anak, kelompok B1 15 anak, kelompok B2 15 anak, dan kelompok B3 15 anak.

TK Model Sleman merupakan TK percontohan di bawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman yang menerapkan Kurikulum Standar Kompetensi TK/RA Tahun 2004 dan ICT serta Bahasa Inggris. TK Model Sleman mempunyai 13 guru/pendidik dan 14 tenaga kependidikan. Data guru/pendidik dan tenaga kependidikan secara lengkap yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Daftar Pendidik TK Model Sleman Yogyakarta:

No	Nama	Latar Belakang Pendidikan	Jabatan	Status
1.	Dra. Rahayu Setyaningsih, M.Pd	S2 Pendidikan	Kepala Sekolah TK dan SD Model Sleman (lama)	PNS
2.	Yuliati Indarsih, M.Pd	S2 Pendidikan	Kepala Sekolah TK dan SD Model Sleman (baru)	PNS
3.	V. Tri Hartatik, S.Pd	S1 Pendidikan Sejarah	Guru TK A1	PNS
4.	Unix Rahmawati Ambar Wahyu, S.Pd	S1 PG PAUD	Guru TK A1	PNS
5.	Salimah, S.Pd	S1 BK	Guru TK A2	PNS

6.	Arya Riswanti, S.Pd	S1 BK	Guru TK A2	PNS
7.	Wiranto, A.Md	D3 Bahasa Inggris	Guru TK A3	Honorier
8.	Sri Murniyati, S.Pd	S1 BK	Guru TK A3	PNS
9.	Sundarti, S.Pd	S1 BK	Guru TK B1	PNS
10.	Bertiani Eka S	D2 PGSD	Guru TK B1	Honorier
11.	Sri Widayani, S.Pd	S1 BK	Guru TK B2	PNS
12.	Ninik Purwani, S.Pd	S1 BK	Guru TK B2	PNS
13.	Nurhayati	SMK	Guru agama Islam Pustakawan	Honorier
14.	Maria Imakulata Ina Perada Boro	SMU	Guru agama katholik Pustakawan	Honorier

Keterangan: (1) kepala sekolah menjadi satu dengan SD Model Sleman
(2) pada saat penelitian terjadi pergantian kepala sekolah

Tabel 5. Daftar Tenaga Kependidikan TK Model Sleman

No	Nampa	Latar Belakang Pendidikan	Jabatan	Status
1.	Mahmudin, S. Pd.I	S1 Pendidikan Islam	TU	Honorier
2.	Saryana	SLTA	Satpam	Honorier
3.	Suryanto	SLTA	Satpam	Honorier
4.	Aji	SLTA	Satpam	Honorier
5.	M. Ikhsanudin S.Ag	S1 Agama Islam	Satpam	Honorier
6.	Heru Triyatna	SLTA	Satpam	Honorier
7.	Sabari	SLTA	Satpam	Honorier
8.	Agustinus Suyadi	SLTA	Satpam	Honorier
9.	Irwanto R Rahmadi	SLTA	Satpam	Honorier
10.	Radi Windarto	STM	Clening Servis	Honorier
11.	Gunadi	SLTP	Clening Servis	Honorier
12.	Nanang	SLTA	Clening Servis	Honorier
13.	Purwanti	SLTA	Konsumsi	Honorier
14.	Suprpti	SLTA	Konsumsi	Honorier

Keterangan: Khusus satpam menjadi satu dengan SD Model Sleman

B. Deskripsi Kondisi Awal Anak Sebelum Tindakan

Sebelum diadakan sebuah penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan pengamatan terhadap kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan bermain Kucing dan Tikus. Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah diadakan tindakan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus secara bertahap dengan beberapa siklus. Dengan adanya perbandingan nilai sebelum diadakan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan diharapkan akan terlihat lebih jelas adanya peningkatan kecerdasan kinestetik sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan aspek kecerdasan kinestetik selama observasi anak mengalami kesulitan dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan, misalnya ketika berlari ada beberapa anak yang jatuh dan bahkan ada beberapa anak yang tidak mau berlari karena merasa badannya gemuk dan merasa tidak bisa berlari dengan cepat seperti teman-temannya. Koordinasi antara gerakan badan dan pandangan mata sangat rendah. Hal tersebut terbukti ketika anak berlari menghindar dari musuh anak tidak bisa melihat musuh dan akhirnya dapat tertangkap dengan mudah.

Anak masih sangat memerlukan bimbingan dan dorongan agar memiliki kecerdasan kinestetik dengan baik supaya anak mampu mengembangkan kemampuannya yang berhubungan dengan kecerdasan kinestetik/olah tubuh.

Guru dapat memotifasi anak yang tidak mau berlari agar anak berani dan percaya diri bahwa anak mampu seperti teman-temannya.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada hari Jum'at tanggal 17 Mei 2013 tentang kecerdasan kinestetik yang diobservasi melalui bermain Kucing dan Tikus, diketahui bahwa aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan sebelum tindakan belum maksimal. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh bahwa kecerdasan kinestetik aspek keseimbangan statis pada kriteria berkembang sangat baik terdapat 46,67% yaitu 7 anak dari 15 anak. Aspek keseimbangan dinamis sebanyak 8 anak dari 15 anak atau 53,33%. Aspek perkembangan koordinasi sebanyak 6 anak dari 15 anak atau 40%. Sedangkan aspek kelincahan ada 46,67% yaitu 7 anak dari 15 anak.

Dari data observasi kecerdasan kinestetik anak sebelum dilakukan tindakan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan kinestetik anak masih belum berkembang dengan maksimal. Hal tersebut menjadi landasan peneliti untuk melakukan sebuah tindakan dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus pada siswa Kelompok B Di TK Model Sleman Yogyakarta dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Masing-masing siklus dalam tindakan dilaksanakan proses pembelajaran selama 3 kali pertemuan dengan waktu 30 menit setiap satu kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan

pertama pada hari Selasa, 21 Mei 2013, pertemuan kedua pada hari Rabu, 22 Mei 2013, dan pertemuan ketiga pada hari Jum'at, 24 Mei 2013, siklus II pertemuan pertama pada hari Selasa, 28 Mei 2013, pertemuan kedua pada hari Rabu, 29 Mei 2013, dan pertemuan ketiga pada hari Jum'at, 31 Mei 2013. Berikut gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan.

1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Dalam pelaksanaan penelitian siklus 1 peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas guru adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan RKH yang telah disusun. Sedangkan tugas peneliti adalah mengamati, menilai, dan mendokumentasikan semua tindakan yang dilakukan oleh anak. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan di kelas pada kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus menjadi satu bagian dengan kegiatan lain. Tujuannya agar pembelajaran menjadi satu kesatuan dengan jadwal yang ada di TK Model Sleman khususnya kelompok B1. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah terlampir.

a. Perencanaan siklus I

Adapun perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Menentukan tema pembelajaran.

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus I menyesuaikan tema pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru kelas, tema pada siklus I yaitu alam semesta, dengan sub tema bencana alam.

2) Merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam sebuah rencana kegiatan harian (RKH) disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi dengan guru kelas B1. Setelah didiskusikan dengan guru kelas didapat kesepakatan bahwa pembelajaran fisik melalui bermain Kucing dan Tikus pada siklus I dilaksanakan dengan 1 pemain sebagai Kucing, 1 pemain sebagai Tikus dan sisanya sebagai pelindung atau siaga yang membentuk lingkaran dengan cara saling bergandengan tangan secara kuat. Permainan Kucing dan Tikus pada siklus I diawali dengan bernyayi Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa, yaitu sebagai berikut: *Opo to sing glotakan, jebul Tikus jogetan, Tikus-tikus mlayuo, kyaine Kucing teko.*

Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai dan dilanjutkan oleh perannya masing-masing yaitu Kucing berperan menangkap Tikus dan Tikus berperan menghindari dari Kucing. Selain mendiskusikan pelaksanaan kegiatan fisik yaitu bermain Kucing dan Tikus, peneliti dan guru juga berdiskusi mengenai kegiatan lain baik dalam kegiatan awal, kegiatan inti yang sudah ditentukan oleh sekolah, kegiatan ekstra kurikuler, dan kegiatan akhir yang akan dilaksanakan. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran menjadi satu

kesatuan yang terprogram dengan baik. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum pada RKH yang telah terlampir.

3) Mempersiapkan instrumen penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus yang berisi aspek-aspek penilaian meliputi keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan.

4) Memilih tempat yang akan digunakan.

Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti mencari tempat akan dilaksanakannya pembelajaran. Peneliti memilih spilut sebagai tempat akan diadakannya pembelajaran yang berupa bermain Kucing dan Tikus. Spilut adalah salah satu vasilitas yang ada di TK Model Sleman.

5) Menyiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran dalam bermain Kucing dan Tikus berupa kamera.

b. Pelaksanaan siklus I

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas bersama-sama dengan kelas B2 dan B3 yang dipimpin oleh satu anak sebagai *leader*. *Leader* adalah salah satu anak yang berperan sebagai pemimpin dan berlaku selama satu hari. Semua keputusan pada hari itu ada pada *leader* dan semua anak harus mengikuti instruksi dari *leader*. *Leader* akan menyiapkan teman-

temannya dengan Bahasa Inggris, yaitu “*Be ready, let hand front, let hand down*”. Setelah barisan rapi, anak-anak menyanyikan beberapa lagu yang lagunya dipilih oleh *leader*. Jika sudah menyanyikan beberapa lagu dan guru merasa sudah cukup, guru meminta *leader* memimpin teman-temannya untuk berdoa. *Leader* akan mengajak teman-temannya untuk siap berdoa dengan Bahasa Inggris pula yaitu: “*Are you ready to play my friend?*”. Anak-anak akan menjawab dengan Bahasa Inggris pula yaitu: “*Yes, I am ready to play*”. *Leader* akan menentukan agama mana yang akan berdoa terlebih dahulu yaitu Islam atau Katholik. Setelah itu *leader* memilih kelas mana yang masuk kelas terlebih dahulu. *Leader* akan memilih pada barisan paling rapi dan paling tertip yang masuk kelas terlebih dahulu.

1) Pertemuan Pertama Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2013. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus I pertemuan I sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di spilud yang biasanya digunakan untuk kegiatan olahraga dan acara-acara tertentu seperti ospek. Guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa guru akan mengajak anak-anak untuk bermain Kucing dan Tikus. Ketika guru mengatakan akan bermain Kucing dan Tikus anak-anak sangat senang dan bersorak gembira.

Adapun langkah-langkah dalam bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan pertama siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak berbaris rapi dan membentangkan tangan untuk menjaga jarak dengan teman lainnya.
- b) Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain “Kucing dan Tikus” yang kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. (Guru 1 memimpin kegiatan, guru II membantu guru 1, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa).
- c) Anak dan guru bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Guru menunjuk salah satu anak yang berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk satu anak yang berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran.
- d) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- e) Anak yang menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh guru, sedangkan yang menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang menjadi lingkaran.
- f) Permainan dapat diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap Kucing dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- g) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.

h) Sebagai tanda mulainya permainan anak dan guru menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa bersama-sama. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai dan dilanjutkan oleh perannya masing-masing yaitu Kucing berperan mengejar Tikus dan Tikus berperan menghindar dari Kucing.

Selesai menjelaskan, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum jelas. Setelah semua paham, anak-anak diajak keluar kelas menuju spilud. Sampai di spilud guru mengkondisikan anak-anak dengan cara berbaris dan membentangkan kedua tangannya untuk menjaga jarak dengan anak yang lain. Kegiatan bermain Kucing dan Tikus diawali dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan. Setelah kegiatan pemanasan dirasa cukup, guru mengajak anak-anak untuk mulai bermain Kucing dan Tikus. Permainan dimulai dengan membentuk lingkaran oleh semua anak dan guru secara bergandengan. Karena banyak anak yang sangat berantusias maka pemain ditentukan oleh guru. Guru menunjuk dua anak yang berperan menjadi Kucing dan Tikus. Guru menunjuk pada anak yang sudah siap dan mengangkat tangannya. Setelah dua anak terpilih sebagai Kucing dan Tikus, guru menerangkan kembali tentang cara dan aturan dalam bermain Kucing dan Tikus kepada anak dengan tujuan anak lebih paham dengan aturan

mainnya. Setelah semua paham, guru memulai permainan dengan bernyanyi Kucing dan Tikus dengan bahasa Jawa.

Kegiatan bermain terlihat sangat menyenangkan, baik anak yang berperan sebagai Tikus maupun Kucing. Anak-anak yang berperan sebagai pelindung atau lingkaran juga sangat senang dan berteriak-teriak memberi semangat kepada teman-temannya yang berperan sebagai Kucing dan Tikus. Permainan berakhir ketika anak yang berperan sebagai Kucing dapat menangkap anak yang berperan sebagai Tikus dan akan diganti oleh anak lain yang dipilih oleh guru.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus berlangsung selama 25 menit dengan mengacu pada langkah-langkah bermain Kucing dan Tikus yang tercantum dalam rencana kegiatan harian (RKH). Sebelum masuk ke dalam kelas, guru mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran yang sering disebut lingkaran es krim. Dalam kegiatan ini guru mengajak kepada anak untuk tidur terlentang agar lebih tenang dan mengurangi rasa capek. Kegiatan ini diakhiri dengan bunyi “*kukuruyuk*” yang diucapkan oleh guru. Setelah kegiatan bermain Kucing dan Tikus selesai, murid-murid melanjutkan kegiatan selanjutnya sesuai dengan jadwal yang sudah ada.

Kegiatan penutup dilaksanakan setelah semua kegiatan selesai yang disebut ROD (*Reflection Of The Day*). Dalam kegiatan penutup anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan selama 1 hari yaitu dari jam 07.00-12.00. ROD dilaksanakan selama 15 menit yang

bertujuan melatih anak untuk menilai diri (instropeksi diri). Guru akan bertanya kepada siswa tentang apa saja yang telah dilakukan selama 1 hari dan anak-anak diminta menyebutkan satu-persatu secara bersama-sama. Setelah itu guru akan bertanya kepada anak-anak tentang siapa yang tidak *respek* pada hari ini dan ada beberapa anak yang mengaku, salah satunya adalah anak yang bernama Dzaky. Kemudian guru bertanya kepada Dzaky “Kenapa Dzaky tidak *respek*?”. Dzaky menjawab “Karena tadi saya memukul Galen sampai mengangis”. Guru menganggapi pengakuan Dzaky dengan mengatakan “Kira-kira perbuatan Dzaky bagus atau tidak?”. Dengan serentak anak-anak menjawab “Tidak”. Kemudian guru bilang bahwa memukul itu tidak baik dan dapat membahayakan orang lain. Selain itu guru memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak-anak yang sudah *respek* berupa stick es krim yang ditaruh pada papan *reward*, guru meminta *leader* untuk memimpin teman-temannya berdoa sesudah belajar.

2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2013. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di spilud lagi. Anak-anak menanggapi dengan senang dan dengan serentak bertanya kepada guru “Bunda, kita mau bermain Kucing dan Tikus lagi ya?” Guru menjawab “Iya, nanti kita

mau bermain Kucing dan Tikus lagi”. Sebelum keluar kelas, guru memberikan penjelasan kepada anak-anak tentang tatacara dan aturan bermain Kucing dan Tikus.

Adapun langkah-langkah dalam bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak berbaris rapi dan membentangkan tangan untuk menjaga jarak dengan teman lainnya.
- b) Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain “Kucing dan Tikus” yang kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. (Guru 1 memimpin kegiatan, guru II membantu guru 1, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa).
- c) Anak dan guru bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Guru menunjuk salah satu anak yang berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk satu anak yang berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran.
- d) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- e) Anak yang menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh guru, sedangkan yang menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang menjadi lingkaran.

- f) Permainan dapat diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap Kucing dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- g) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- h) Sebagai tanda mulainya permainan anak dan guru menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa bersama-sama. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai dan dilanjutkan oleh perannya masing-masing yaitu Kucing mengejar Tikus dan Tikus menghindar dari Kucing.

Setelah semua anak-anak paham dan tidak ada yang bertanya, anak-anak diajak keluar kelas menuju spilud. Sampai di spilud anak-anak diajak berbaris dan membentangkan kedua tangannya untuk menjaga jarak dengan anak yang lain. Kegiatan bermain kucing dan tikus diawali dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan. Setelah kegiatan pemanasan dirasa cukup, guru mengajak anak-anak untuk mulai bermain Kucing dan Tikus. Permainan dimulai dengan membentuk lingkaran oleh semua anak dan guru secara bergandengan. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus ditentukan oleh guru dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut dan tetap tertib.

Guru menunjuk pada anak yang sudah siap dan mengacungkan tangan. Kegiatan bermain terlihat sangat menyenangkan, baik anak yang berperan sebagai Tikus maupun Kucing. Anak-anak yang berperan sebagai pelindung atau lingkaran juga sangat senang dan berteriak-teriak memberi semangat kepada teman-temannya yang berperan sebagai Kucing dan Tikus.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan kedua siklus I berlangsung selama 25 menit dengan mengacu pada langkah-langkah bermain Kucing dan Tikus yang tercantum dalam rencana kegiatan harian (RKH). Seperti biasanya guru mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran yang disebut lingkaran es krim sebelum masuk kelas. Dalam kegiatan ini guru mengajak kepada anak untuk tidur terlentang agar lebih tenang dan mengurangi rasa capek. Kegiatan ini diakhiri dengan bunyi “*kukuruyuk*” yang diucapkan oleh guru. Setelah kegiatan bermain Kucing dan Tikus selesai, murid-murid melanjutkan kegiatan selanjutnya sesuai dengan jadwal yang sudah ada.

Kegiatan penutup dilaksanakan setelah semua kegiatan selesai yang disebut ROD (*Reflection Of The Day*). Dalam kegiatan penutup anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan selama 1 hari yaitu dari jam 07.00-12.00. ROD dilaksanakan selama 15 menit yang bertujuan melatih anak untuk menilai diri (instropeksi diri). Guru bertanya kepada siswa tentang apa saja yang telah dilakukan selama 1

hari dan anak-anak diminta menyebutkan secara bersama-sama. Dalam kegiatan ROD guru mengoreksi perbuatan-perbuatan siswa yang tidak baik dan menyampaikan pesan-pesan kepada anak. Selain itu guru memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak-anak yang sudah *respek* berupa stick es krim yang ditaruh pada papan *reward*, guru meminta *leader* untuk memimpin teman-temannya berdoa sesudah belajar.

3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 22 Mei 2013. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus I pertemuan ketiga sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru mengkondisikan siswa dan memberitahukan kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di spilud lagi. Guru menerangkan kembali tentang aturan dalam bermain Kucing dan Tikus.

Adapun langkah-langkah dalam bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan ketiga siklus I adalah sebagai berikut:

- a) Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak berbaris rapi dan membentangkan tangan untuk menjaga jarak dengan teman lainnya.
- b) Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain “Kucing dan Tikus” yang kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. (Guru 1 memimpin

kegiatan, guru II membantu guru 1, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa).

- c) Anak dan guru bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Guru menunjuk salah satu anak yang berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk satu anak yang berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran.
- d) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- e) Anak yang menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh guru, sedangkan yang menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang menjadi lingkaran.
- f) Permainan dapat diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap Kucing dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- g) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh dua anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- h) Sebagai tanda mulainya permainan anak dan guru menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa bersama-sama. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai dan dilanjutkan oleh perannya masing-masing yaitu Kucing mengejar Tikus dan Tikus menghindar dari Kucing.

Guru juga memberi kesempatan kepada siswa yang bertanya. Setelah semua anak paham, guru mengajak anak-anak menuju spilud. Ketika anak-anak diajak keluar kelas menuju spilud guru tetap mengkondisikan anak-anak dengan tertib dengan tujuan agar lebih mudah mengkondisikan anak ketika di spilud.

Sampai di spilud guru langsung mengkondisikan anak-anak untuk melakukan pemanasan dengan peregangan otot secara ringan dan sederhana seperti biasa. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan. Setelah kegiatan pemanasan dirasa cukup, guru mengajak anak-anak untuk mulai bermain Kucing dan Tikus. Permainan dimulai dengan membentuk lingkaran oleh semua anak dan guru secara bergandengan. Karena banyak anak yang sangat berantusias maka pemain ditentukan oleh guru. Guru menunjuk dua anak yang berperan menjadi Kucing dan Tikus. Guru menunjuk pada anak yang sudah siap dan mengacungkan tangan. Kegiatan bermain terlihat sangat menyenangkan, baik anak yang berperan sebagai Tikus maupun Kucing. Anak-anak yang berperan sebagai pelindung atau lingkaran juga sangat senang dan berteriak-teriak memberi semangat kepada teman-temannya yang berperan sebagai Kucing dan Tikus.

Anak-anak sangat berantusias dalam bermain Kucing dan Tikus, hal ini terbukti dari beberapa anak yang pengen bermain lagi ketika pergantian pemain. Dalam permainan ini guru selalu mengusahakan dan

memberi kesempatan kepada semua anak. Bahkan ketika waktunya sudah habis ada beberapa anak yang masih pengen bermain. Di sini guru memberikan pengertian bahwa waktunya sudah habis dan sekarang anak-anak ada kegiatan selanjutnya.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan ketiga siklus I berlangsung selama 25 menit dengan mengacu pada langkah-langkah bermain Kucing dan Tikus yang tercantum dalam rencana kegiatan harian (RKH). Seperti biasanya guru mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran yang disebut lingkaran es krim sebelum masuk kelas. Dalam kegiatan ini guru mengajak kepada anak untuk tidur terlentang dan memejamkan mata. Kegiatan ini diakhiri dengan bunyi “*kukuruyuk*” yang diucapkan oleh guru. Ketika guru mengucapkan “*kukuruyuk*” semua anak langsung bangun dan duduk tetap pada posisi lingkaran. Pada pertemuan ketiga ini guru tidak langsung mengajak anak untuk kembali ke kelas tetapi guru mengulas kegiatan bermain Kucing dan Tikus terlebih dahulu. Setelah dirasa cukup, guru mengajak anak-anak untuk kembali ke kelas dan melanjutkan kegiatan selanjutnya sesuai dengan jadwal yang sudah ada.

Seperti biasanya sebelum pulang selalu diadakan kegiatan ROD (*Reflection Of The Day*) yang bertujuan untuk melatih anak agar dapat menilai diri (instropeksi diri). Dalam kegiatan penutup anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan selama 1 hari yaitu dari

jam 07.00-10.30. ROD dilaksanakan selama 15 menit. Guru bertanya kepada siswa tentang apa saja yang telah dilakukan selama 1 hari dan anak-anak diminta menyebutkan secara bersama-sama. Dalam kegiatan ROD guru mengoreksi perbuatan-perbuatan siswa yang tidak baik dan menyampaikan pesan-pesan kepada anak. Guru akan memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak-anak yang sudah *respek* berupa stick es krim yang ditaruh pada papan *reward*. Setelah semua dirasa cukup, guru meminta *leader* untuk memimpin teman-temannya berdoa sesudah belajar.

c. Observasi tindakan siklus I

Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah seluruh kegiatan anak selama mengikuti aktifitas bermain Kucing dan Tikus. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan dalam pembelajaran. selama proses pembelajaran siklus I selama 3 pertemuan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir berjalan dengan lancar sesuai dengan yang telah direncanakan.

Pada awalnya anak penasaran dengan kegiatan yang akan dilakukan. Setelah diberi penjelasan dengan cara tanya jawab dengan guru kelas, anak-anak melakukan kegiatan bermain Kucing dan Tikus dengan semangat dan senang karena kegiatan bermain Kucing dan Tikus merupakan kegiatan yang jarang dilakukan di TK Model Sleman. Hari pertama terdapat beberapa anak terlihat kebingungan dalam bermain Kucing dan Tikus. Berdasarkan pengamatan selama proses observasi pembelajaran bermain Kucing dan

Tikus pada siklus I, anak-anak baru pada tahap penyesuaian tentang kegiatan yang jarang dilakukan, sehingga ada anak yang cepat menyesuaikan dan ada anak yang kebingungan dalam menyesuaikan. Hal tersebut terbukti ketika bermain Kucing dan Tikus berlangsung ada beberapa anak yang berperan sebagai pelindung atau lingkaran kebingungan apakah Tikus harus dihalangi ataukah Kucing yang harus dihalangi. Dari hal tersebut permainan terhenti sejenak karena beberapa anak terlihat ribut dan saling mengutarakan pendapatnya masing-masing. Di sini guru langsung memberikan pengertian kepada anak-anak bahwa yang harus dilindungi adalah Tikus dan yang harus dihalangi adalah Kucing. Tikus bebas keluar masuk lingkaran, sedangkan Kucing boleh dihalangi oleh lingkaran supaya tidak dapat menangkap Tikus. Permainan dilanjutkan setelah semua anak paham. Aspek yang diamati yaitu aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan aspek kelincahan. Dari hasil observasi, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus I.

No	Kecerdasan Kinestetik	Siklus I			
		Pert 1	Pert 2	Pert 3	Rata-rata hasil
1.	Keseimbangan Statis	73,33%	80%	73,33%	75,55%
2.	Keseimbangan Dinamis	73,33%	80%	66,67%	73,33%
3.	Koordinasi	73,33%	73,33%	66,67%	71,11%
4.	Kelincahan	66,67%	80%	66,67%	71,11%

Dari data di atas dapat dikatakan bahwa kecerdasan kinestetik pada aspek keseimbangan statis mencapai rata-rata hasil jumlah anak yang paling

banyak yaitu 75,55% dilanjutkan dengan aspek keseimbangan dinamis yaitu 73,33%. Sedangkan kecerdasan kinestetik pada aspek koordinasi mencapai rata-rata hasil jumlah anak sama dengan aspek kelincahan yaitu 71,11%.

d. Refleksi tindakan siklus I

Kegiatan refleksi atau evaluasi dilakukan oleh guru kelas bersama peneliti, yang selanjutnya akan dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus II. Peneliti dan guru kelas membahas apa saja yang menjadi hambatan kendala pada pelaksanaan siklus I. Berdasarkan pengamatan dan diskusi antara peneliti dan guru kelas diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada siklus I, antara lain:

- 1) Kesempatan yang diberikan pada anak untuk melakukan permainan hanya sebanyak 1 kali. Hal ini menjadikan anak kurang maksimal dalam melakukan permainan.
- 2) Jumlah pemain yang menjadi Tikus hanya satu anak sehingga terkadang permainan berakhir dengan sangat cepat jika Tikusnya mudah ditangkap oleh Kucing.
- 3) Tidak adanya assesoris dalam permainan, sehingga ada beberapa anak yang kurang tertarik.
- 4) Kurangnya pemahaman dari guru bahwa ini merupakan permainan yang pasti ada menang dan kalah yang seharusnya dilakukan dengan santai dan menyenangkan tanpa beban. Dari hal tersebut ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti permainan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih terdapat beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus II bisa lebih berkembang kecerdasan kinestetiknya terutama aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahannya. Untuk itu direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan pada siklus II. Adapun langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan sebanyak dua kali, dengan tujuan agar anak dapat melakukan permainan dengan maksimal.
- 2) Guru mengubah jumlah pemain dalam permainan Kucing dan Tikus, yaitu dua anak sebagai Tikus dan satu anak sebagai Kucing.
- 3) Memberikan asesoris dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu berupa topi yang berbentuk *miky mous* dan *hello kitty*.
- 4) Memberikan pemahaman kepada anak bahwa dalam suatu permainan pasti ada menang dan kalah. Selain itu guru harus memberikan motifasi kepada anak agar memiliki rasa percaya diri dan mau mengikuti permainan.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I, bahwasanya peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B1 TK Model Sleman belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu kegiatan permainan Kucing dan Tikus perlu dilanjutkan pada siklus II dalam

upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Hipotesis pada tindakan siklus II melalui bermain Kucing dan Tikus dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan permainan sebanyak dua kali, mengubah jumlah pemain, memberikan assesoris berupa topi yang berbentuk *miky mous* dan *hello kitty*, dan memberikan motifasi kepada anak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelompok B di TK Model Sleman Yogyakarta.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

Dalam pelaksanaan penelitian siklus II peneliti tetap berkolaborasi dengan guru kelas. Kegiatan pembelajaran yang diterapkan dikelas pada kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus tetap menjadi satu bagian dengan kegiatan lain. Tujuannya agar pembelajaran menjadi satu kesatuan dengan jadwal yang ada di TK Model Sleman khususnya kelompok B1. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum pada Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang telah terlampir.

a. Perencanaan siklus II

Adapun perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Menentukan tema pembelajaran.

Tema pembelajaran yang digunakan dalam siklus II juga menyesuaikan tema pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru kelas, tema pada siklus II yaitu alam semesta, dengan sub tema gunung.

2) Merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Berdasarkan refleksi pada siklus I peneliti dan guru kelas mengubah beberapa aturan dalam bermain Kucing dan Tikus di antaranya jumlah pemain, asesoris dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sebanyak dua kali. Peneliti dan guru kelas mengambil kesepakatan bahwa pembelajaran fisik melalui bermain Kucing dan Tikus pada siklus II dilaksanakan dengan 1 pemain sebagai Kucing, 2 pemain sebagai Tikus dan sisanya sebagai pelindung atau siaga yang membentuk lingkaran dengan cara saling bergandengan tangan secara kuat. Anak yang berperan sebagai Kucing memakai topi berbentuk *hello kitty*, sedangkan anak yang berperan sebagai Tikus memakai topi berbentuk *miky mous*. Permainan Kucing dan Tikus pada siklus II tetap diawali dengan bernyayi Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus juga harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai seperti pada siklus I dan dilanjutkan oleh perannya masing-masing yaitu Kucing berperan menangkap Tikus dan Tikus berperan menghindar dari Kucing dengan cara berlari agar tidak tertangkap oleh Kucing. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain Kucing dan Tikus sebanyak dua kali pada siklus II.

Selain mendiskusikan pelaksanaan kegiatan fisik yaitu bermain Kucing dan Tikus, peneliti dan guru juga berdiskusi mengenai kegiatan

lain baik dalam kegiatan awal, kegiatan inti yang sudah ditentukan oleh sekolah, kegiatan ekstra kurikuler, dan kegiatan akhir atau ROD yang akan dilaksanakan. Hal tersebut bertujuan agar pembelajaran menjadi satu kesatuan yang terprogram dengan baik. Adapun kegiatan-kegiatan tersebut tercantum pada RKH yang telah terlampir.

3) Mempersiapkan instrumen penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus yang berisi aspek-aspek penilaian meliputi keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan.

4) Memilih tempat dan menyiapkan perlengkapan yang akan digunakan.

Pada siklus II peneliti tetap memilih spilut sebagai tempat akan diadakannya pembelajaran yang berupa bermain Kucing dan Tikus. Selain itu peneliti juga menyiapkan topi berbentuk *miki mous* dan *hello kitty* yang akan digunakan.

5) Menyiapkan alat untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.

Peralatan yang akan digunakan untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran dalam bermain Kucing dan Tikus berupa kamera.

b. Pelaksanaan siklus II

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas bersama-sama dengan kelas B2 dan B3 yang dipimpin oleh satu anak sebagai *leader*. *Leader* adalah salah satu anak yang berperan sebagai pemimpin dan berlaku selama satu hari. Semua keputusan pada hari itu ada pada *leader* dan semua anak harus mengikuti instruksi dari *leader*. *Leader* akan menyiapkan teman-temannya dengan Bahasa Inggris, yaitu “*Be ready, let hand front, let hand down*”. Setelah barisan rapi, anak-anak menyanyikan beberapa lagu yang lagunya dipilih oleh *leader*. Jika sudah menyanyikan beberapa lagu dan guru merasa sudah cukup, guru meminta *leader* memimpin teman-temannya untuk berdoa. *Leader* akan mengajak teman-temannya untuk siap berdoa dengan Bahasa Inggris pula yaitu: “*Are you ready to play my friend?*”. Anak-anak akan menjawab dengan Bahasa Inggris pula yaitu: “*Yes, I am ready to play*”. *Leader* akan menentukan agama mana yang akan berdoa terlebih dahulu yaitu Islam atau Katholik. Setelah itu *leader* memilih kelas mana yang masuk kelas terlebih dahulu. *Leader* akan memilih pada barisan paling rapi dan paling tertib yang masuk kelas terlebih dahulu.

1) Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Mei 2013. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus II pertemuan I sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di spilud yang biasanya digunakan untuk kegiatan

olahraga dan acara-acara tertentu seperti ospek. Guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa guru akan mengajak anak-anak untuk bermain Kucing dan Tikus lagi. Ketika guru mengatakan akan bermain Kucing dan Tikus anak-anak sangat senang dan bersorak gembira.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan pertama siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain “Kucing dan Tikus” (Guru 1 memimpin kegiatan, guru II membantu guru 1, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa).
- b) Guru menyiapkan perlengkapan berupa topi berbentuk *hello kitty* dan *miky mous*.
- c) Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak berbaris rapi dan membentangkan kedua tangan untuk menjaga jarak dengan teman yang lain yang kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana.
- d) Anak dan guru bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Guru menunjuk salah satu anak yang berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk dua anak yang berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran.
- e) Guru membagikan topi berbentuk *hello kitty* kepada anak yang berperan sebagai kucing dan membagikan topi berbentuk *miky mous* kepada anak yang berperan sebagai tikus.

- f) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- g) Anak yang menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh guru, sedangkan yang menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang menjadi lingkaran.
- h) Permainan dapat diakhiri ketika dua Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing yang kemudian akan diganti oleh tiga anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya. Sebelum kedua Tikus tertangkap oleh Kucing, maka salah satu Tikus yang sudah tertangkap oleh Kucing boleh duduk dan keluar dari permainan untuk menunggu permainan berikutnya.
- i) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap kedua Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- j) Guru dan anak-anak bersama-sama menyayikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa untuk memulai permainan. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai dan dilanjutkan Kucing mengejar Tikus dan Tikus menghindari dari Kucing.

Selesai menjelaskan, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum jelas. Setelah semua paham, anak-anak diajak keluar kelas menuju spilud. Sampai di spilud guru

mengkondisikan anak-anak dengan cara berbaris dan membentangkan kedua tangannya untuk menjaga jarak dengan anak yang lain. Kegiatan bermain Kucing dan Tikus diawali dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan. Setelah kegiatan pemanasan dirasa cukup, guru mengajak anak-anak untuk mulai bermain Kucing dan Tikus. Permainan dimulai dengan membentuk lingkaran oleh semua anak dan guru secara bergandengan. Karena banyak anak yang sangat berantusias maka pemain ditentukan oleh guru. Guru menunjuk dua anak yang berperan menjadi Tikus dan satu anak sebagai Kucing. Guru menunjuk pada anak yang sudah siap dan mengangkat tangannya. Guru membagikan topi berbentuk *miky mous* kepada anak yang berperan sebagai Tikus dan membagikan topi berbentuk *hello kitty* kepada anak yang berperan sebagai Kucing. Setelah semua siap, guru memulai permainan dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus yang dinyanyikan bersama-sama.

Kegiatan bermain terlihat sangat menyenangkan, baik anak yang berperan sebagai Tikus maupun Kucing. Anak-anak yang berperan sebagai pelindung/lingkaran juga sangat senang dan berteriak-teriak memberi semangat kepada teman-temannya yang berperan sebagai Kucing dan Tikus. Permainan berakhir ketika anak yang berperan sebagai Kucing dapat menangkap dua anak yang berperan sebagai Tikus dan akan diganti oleh anak lain yang dipilih oleh guru.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan pertama siklus II berlangsung selama 25 menit dengan mengacu pada langkah-langkah bermain Kucing dan Tikus yang tercantum dalam rencana kegiatan harian (RKH). Seperti biasanya guru mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran yang disebut lingkaran es krim sebelum masuk kelas. Dalam kegiatan ini guru mengajak kepada anak untuk tidur terlentang agar lebih tenang dan mengurangi rasa capek. Kegiatan ini diakhiri dengan bunyi “*kukuruyuk*” yang diucapkan oleh guru. Setelah kegiatan bermain Kucing dan Tikus selesai, murid-murid melanjutkan kegiatan selanjutnya sesuai dengan jadwal yang sudah ada.

Kegiatan penutup dilaksanakan setelah semua kegiatan selesai yang disebut ROD (*Reflection Of The Day*). Dalam kegiatan penutup anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan selama 1 hari yaitu dari jam 07.00-12.00. ROD dilaksanakan selama 15 menit yang bertujuan melatih anak untuk menilai diri (instropeksi diri). Guru bertanya kepada siswa tentang apa saja yang telah dilakukan selama 1 hari dan anak-anak diminta menyebutkan secara bersama-sama. Dalam kegiatan ROD guru mengoreksi perbuatan-perbuatan siswa yang tidak baik dan menyampaikan pesan-pesan kepada anak. Selain itu guru memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak-anak yang sudah *respek* berupa stick es krim yang ditaruh pada papan *reward*, guru

meminta *leader* untuk memimpin teman-temannya berdoa sesudah belajar.

2) Pertemuan kedua siklus II

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 29 Mei 2013. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua sebanyak 15 anak. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di spilud yang biasanya digunakan untuk kegiatan olahraga dan acara-acara tertentu seperti ospek. Guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa guru akan mengajak anak-anak untuk bermain Kucing dan Tikus lagi. Ketika guru mengatakan akan bermain Kucing dan Tikus anak-anak sangat senang dan bersorak gembira.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan kedua siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain “Kucing dan Tikus” (Guru 1 memimpin kegiatan, guru II membantu guru 1, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa).
- b) Guru menyiapkan perlengkapan berupa topi berbentuk *hello kitty* dan *miky mous*.
- c) Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak berbaris rapi dan membentangkan kedua tangan untuk menjaga jarak dengan

teman yang lain yang kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana.

- d) Anak dan guru bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Guru menunjuk salah satu anak yang berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk dua anak yang berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran.
- e) Guru membagikan topi berbentuk *hello kitty* kepada anak yang berperan sebagai kucing dan membagikan topi berbentuk *miky mous* kepada anak yang berperan sebagai tikus.
- f) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- g) Anak yang menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh guru, sedangkan yang menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang menjadi lingkaran.
- h) Permainan dapat diakhiri ketika dua Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing yang kemudian akan diganti oleh tiga anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya. Sebelum kedua Tikus tertangkap oleh Kucing, maka salah satu Tikus yang sudah tertangkap oleh Kucing boleh duduk dan keluar dari permainan untuk menunggu permainan berikutnya.
- i) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap kedua Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.

j) Guru dan anak-anak bersama-sama menyayikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa untuk memulai permainan. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai dan dilanjutkan Kucing mengejar Tikus dan Tikus menghindar dari Kucing.

Selesai menjelaskan, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum jelas. Setelah semua paham, anak-anak diajak keluar kelas menuju spilud. Sampai di spilud guru mengkondisikan anak-anak dengan cara berbaris dan membentangkan kedua tangannya untuk menjaga jarak dengan anak yang lain. Kegiatan bermain Kucing dan Tikus diawali dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan. Setelah kegiatan pemanasan dirasa cukup, guru mengajak anak-anak untuk mulai bermain Kucing dan Tikus. Permainan dimulai dengan membentuk lingkaran oleh semua anak dan guru secara bergandengan. Karena banyak anak yang sangat berantusias maka pemain ditentukan oleh guru. Guru menunjuk dua anak yang berperan menjadi Tikus dan satu anak sebagai Kucing. Guru menunjuk pada anak yang sudah siap dan mengangkat tangannya. Guru membagikan topi berbentuk *miky mous* kepada anak yang berperan sebagai Tikus dan membagikan topi berbentuk *hello kitty* kepada anak yang berperan sebagai Kucing. Setelah

semua siap, guru memulai permainan dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus yang dinyanyikan bersama-sama.

Kegiatan bermain terlihat sangat menyenangkan, baik anak yang berperan sebagai Tikus maupun Kucing. Anak-anak yang berperan sebagai pelindung atau lingkaran juga sangat senang dan berteriak-teriak memberi semangat kepada teman-temannya yang berperan sebagai Kucing dan Tikus. Permainan berakhir ketika anak yang berperan sebagai Kucing dapat menangkap dua anak yang berperan sebagai Tikus dan akan diganti oleh anak lain yang dipilih oleh guru.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan kedua siklus II berlangsung selama 25 menit dengan mengacu pada langkah-langkah bermain Kucing dan Tikus yang tercantum dalam rencana kegiatan harian (RKH). Seperti biasanya guru mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran yang disebut lingkaran es krim sebelum masuk kelas. Dalam kegiatan ini guru mengajak kepada anak untuk tidur terlentang agar lebih tenang dan mengurangi rasa capek. Kegiatan ini diakhiri dengan bunyi “kukuruyuk” yang diucapkan oleh guru. Setelah kegiatan bermain Kucing dan Tikus selesai, murid-murid melanjutkan kegiatan selanjutnya sesuai dengan jadwal yang sudah ada.

Kegiatan penutup dilaksanakan setelah semua kegiatan selesai yang disebut ROD (*Reflection Of The Day*). Dalam kegiatan penutup anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan selama 1 hari

yaitu dari jam 07.00-12.00. ROD dilaksanakan selama 15 menit yang bertujuan melatih anak untuk menilai diri (instropeksi diri). Guru bertanya kepada siswa tentang apa saja yang telah dilakukan selama 1 hari dan anak-anak diminta menyebutkan secara bersama-sama. Dalam kegiatan ROD guru mengoreksi perbuatan-perbuatan siswa yang tidak baik dan menyampaikan pesan-pesan kepada anak. Selain itu guru memberikan penghargaan atau *reward* kepada anak-anak yang sudah *respek* berupa stick es krim yang ditaruh pada papan *reward*, guru meminta *leader* untuk memimpin teman-temannya berdoa sesudah belajar.

3) Pertemuan ketiga siklus II

Pertemuan ketiga pada siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 31 Mei 2013. Jumlah anak yang mengikuti pembelajaran pada siklus II pertemuan ketiga sebanyak 15 anak. Waktu pelaksanaan kegiatan pada pertemuan ketiga siklus II ini tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam rencana kegiatan harian. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus dalam rencana kegiatan harian pada jam 08.00 tetapi dalam pelaksanaannya pada jam 09.45 karena banyak anak-anak yang mengikuti latihan tari, *modelling*, lukis, dan musik untuk persiapan pentas tutup tahun. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru memberitahukan kepada anak-anak bahwa anak-anak akan diajak bermain di spilud yang biasanya digunakan untuk kegiatan olahraga dan acara-acara tertentu seperti ospek. Guru

memberitahukan kepada anak-anak bahwa guru akan mengajak anak-anak untuk bermain Kucing dan Tikus lagi. Ketika guru mengatakan akan bermain Kucing dan Tikus anak-anak sangat senang dan bersorak gembira.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan ketiga siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain “Kucing dan Tikus” (Guru 1 memimpin kegiatan, guru II membantu guru 1, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa).
- b) Guru menyiapkan perlengkapan berupa topi berbentuk *hello kitty* dan *miky mous*.
- c) Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. Anak berbaris rapi dan mereentangkan kedua tangan untuk menjaga jarak dengan teman yang lain yang kemudian dilanjutkan dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana.
- d) Anak dan guru bergandengan tangan sehingga membentuk lingkaran. Guru menunjuk salah satu anak yang berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan menunjuk dua anak yang berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran.
- e) Guru membagikan topi berbentuk *hello kitty* kepada anak yang berperan sebagai kucing dan membagikan topi berbentuk *miky mous* kepada anak yang berperan sebagai tikus.

- f) Anak yang menjadi Kucing bertugas mengejar dan menangkap anak yang menjadi Tikus dengan cara menyentuhnya.
- g) Anak yang menjadi Tikus boleh bergerak bebas dalam tempat yang sudah ditentukan oleh guru, sedangkan yang menjadi Kucing boleh dihalangi oleh anak-anak yang menjadi lingkaran karena lingkaran berperan melindungi Tikus dari kejaran Kucing.
- h) Permainan dapat diakhiri ketika dua Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing yang kemudian akan diganti oleh tiga anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya. Sebelum kedua Tikus tertangkap oleh Kucing, maka salah satu Tikus yang sudah tertangkap oleh Kucing boleh duduk dan keluar dari permainan untuk menunggu permainan berikutnya.
- i) Jika dalam waktu 3 menit Kucing belum dapat menangkap kedua Tikus maka permainan dianggap selesai dan akan diganti oleh anak yang lain sebagai Kucing dan Tikusnya.
- j) Guru dan anak-anak bersama-sama menyayikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa untuk memulai permainan. Anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus harus mengangkat salah satu kakinya ke belakang dan merentangkan kedua lengan sampai lagunya selesai dan dilanjutkan oleh perannya masing-masing yaitu Kucing berperan menangkap Tikus dan Tikus berperan menghindar dari Kucing.

Selesai menjelaskan, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada yang belum jelas. Setelah semua paham, anak-anak diajak keluar kelas menuju spilud. Sampai di spilud guru mengkondisikan anak-anak dengan cara berbaris dan merentangkan kedua tangannya untuk menjaga jarak dengan anak yang lain. Kegiatan bermain Kucing dan Tikus diawali dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pemanasan dengan gerakan-gerakan ringan. Setelah kegiatan pemanasan dirasa cukup, guru mengajak anak-anak untuk mulai bermain Kucing dan Tikus. Permainan dimulai dengan membentuk lingkaran oleh semua anak dan guru secara bergandengan. Karena banyak anak yang sangat berantusias maka pemain ditentukan oleh guru. Guru menunjuk dua anak yang berperan menjadi Tikus dan satu anak sebagai Kucing. Guru menunjuk pada anak yang sudah siap dan mengangkat tangannya. Guru membagikan topi berbentuk *miky mous* kepada anak yang berperan sebagai Tikus dan membagikan topi berbentuk *hello kitty* kepada anak yang berperan sebagai Kucing. Setelah semua siap, guru memulai permainan dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus yang dinyanyikan bersama-sama.

Kegiatan bermain terlihat sangat menyenangkan, baik anak yang berperan sebagai Tikus maupun Kucing. Anak-anak yang berperan sebagai pelindung atau lingkaran juga sangat senang dan berteriak-teriak memberi semangat kepada teman-temannya yang berperan sebagai

Kucing dan Tikus. Permainan berakhir ketika anak yang berperan sebagai Kucing dapat menangkap dua anak yang berperan sebagai Tikus dan akan diganti oleh anak lain yang dipilih oleh guru.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada pertemuan ketiga siklus II berlangsung selama 25 menit dengan mengacu pada langkah-langkah bermain Kucing dan Tikus yang tercantum dalam rencana kegiatan harian (RKH). Seperti biasanya guru mengajak anak-anak untuk melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran yang disebut lingkaran es krim. Dalam kegiatan ini guru mengajak anak untuk tidur terlentang agar lebih tenang dan mengurangi rasa capek. Kegiatan ini diakhiri dengan bunyi “*kukuruyuk*” yang diucapkan oleh guru. Setelah kegiatan bermain Kucing dan Tikus selesai, murid-murid melanjutkan kegiatan selanjutnya sesuai dengan jadwal yang sudah ada.

Kegiatan penutup dilaksanakan setelah semua kegiatan selesai yang disebut ROD (*Reflection Of The Day*). Dalam kegiatan penutup anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan selama 1 hari yaitu dari jam 07.00-10.30. ROD dilaksanakan selama 15 menit yang bertujuan melatih anak untuk menilai diri (instropeksi diri). Guru bertanya kepada siswa tentang apa saja yang telah dilakukan selama 1 hari dan anak-anak diminta menyebutkan secara bersama-sama. Dalam kegiatan ROD guru mengoreksi perbuatan-perbuatan siswa yang tidak baik dan menyampaikan pesan-pesan kepada anak. Selain itu guru

memberikan *reward* kepada anak-anak yang sudah *respek* berupa stick es krim yang ditaruh pada papan *reward*, guru meminta *leader* untuk memimpin teman-temannya berdoa sesudah belajar.

c. Observasi tindakan siklus II

Dalam kegiatan observasi yang diamati adalah seluruh kegiatan anak selama mengikuti aktivitas main yang disajikan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan dalam pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran bermain Kucing dan Tikus pada siklus II, anak-anak sudah terbiasa dengan pembelajaran bermain Kucing dan Tikus sehingga anak-anak bermain dengan leluasa, tidak malu dan tidak canggung. Anak-anak juga sudah terbiasa dengan aturan dan cara bermain yang ditentukan dan disepakati bersama. Anak-anak saling mengingatkan tentang aturan bermain sehingga kadang-kadang terjadi pertengkaran tetapi dapat terselesaikan dengan dan tanpa bantuan guru. Aspek yang diamati yaitu aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan aspek kelincahan. Dari hasil observasi, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Observasi Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus II.

No	Kecerdasan Kinestetik	Siklus II			
		Pert 1	Pert 2	Pert 3	Rata-rata hasil
1.	Keseimbangan Statis	86,67 %	86,67 %	86,67 %	86,67 %
2.	Keseimbangan Dinamis	86,67 %	86,67 %	93,33 %	88,89 %
3.	Koordinasi	80 %	80 %	86,67 %	82,22 %
4.	Kelincahan	80 %	80 %	93,33 %	84,44 %

Dari data di atas terlihat perbedaan hasil observasi tentang kecerdasan kinestetik yaitu sebagai berikut: kecerdasan kinestetik pada aspek keseimbangan dinamis mencapai rata-rata hasil jumlah anak yang paling banyak yaitu 88,89% dilanjutkan dengan aspek keseimbangan statis yaitu 86,67%. Sedangkan kecerdasan kinestetik pada aspek koordinasi mencapai rata-rata hasil jumlah anak yang paling sedikit yaitu 82,22% sebelum aspek kelincahan yaitu 84,44%.

Melihat data tersebut dapat dikatakan bahwa sebagian besar anak sudah memiliki kecerdasan kinestetik yang bagus. Dari informasi data di atas, dapat disimpulkan bahwa pencapaian jumlah anak yang memiliki kecerdasan kinestetik sudah pada kriteria berkembang sangat baik yaitu mencapai lebih dari 80%.

d. Refleksi tindakan siklus II

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru kelas pada akhir siklus II. Dalam refleksi ini dibahas mengenai proses pembelajaran yang terjadi saat melakukan tindakan. Anak sangat antusias dalam pembelajaran karena anak secara aktif terlibat dalam pembelajaran, dalam hal ini khususnya dalam pembelajaran bermain Kucing dan Tikus baik dari proses kegiatan pemanasan sampai kegiatan pendinginan. Anak juga terlihat senang saat pembelajaran bermain Kucing dan Tikus karena jumlah pemain dalam siklus II berbeda dengan siklus I yaitu pada siklus II menggunakan dua anak sebagai Tikus yang awalnya hanya satu orang saja pada siklus I. Selain itu pada siklus II menggunakan asesoris berupa topi berbentuk *hello*

kitty dan *miky mous* yang digunakan oleh anak yang berperan sebagai Kucing dan Tikus. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap tindakan pada siklus II karena anak sangat senang dengan topi tersebut dan sangat berantusias ingin memakainya. Hal ini terbukti dari salah satu anak yang awalnya tidak mau mengikuti permainan pada siklus I dan terbukti mau mengikuti permainan pada siklus II dengan bilang kepada guru kelas bahwa ia mau menjadi Kucing. Aktifitas bermain Kucing dan Tikus yang disajikan sudah mampu membelajarkan anak pada kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak terutama pada aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi dan kelincahan. Anak sudah mengalami peningkatan dan termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Pada siklus II kecerdasan kinestetik anak sudah mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian dirasa cukup dan dihentikan sampai siklus II.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari data yang berupa lembar observasi dan dokumentasi berupa foto saat kegiatan bermain Kucing dan Tikus. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak khususnya kecerdasan kinestetik anak. Sedangkan dokumentasi foto digunakan untuk menggambarkan suasana kelas pada waktu pembelajaran

berlangsung. Observasi dan dokumentasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan serta pengambilan foto mengenai pelaksanaan kegiatan belajar mengajar melalui bermain Kucing dan Tikus.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan pada pelaksanaan pembelajaran dalam kecerdasan kinestetik melalui bermain Kucing dan Tikus yang dilaksanakan dalam dua siklus dan masing-masing siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, sudah menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan kemampuan anak sebelum dilakukan tindakan. Penelitian itu membuktikan bahwa melalui bermain Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B1 TK Model Sleman. Dapat disajikan rangkuman rata-rata peningkatan setiap siklusnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Ketercapaian Kecerdasan Kinestetik anak dari ke 2 Siklus

No	Kecerdasan Kinestetik	Sebelum tindakan	Rata-rata Siklus I	Rata-rata Siklus II
1.	Keseimbangan Statis	46,67%	75,55%	86,67%
2.	Keseimbangan Dinamis	53,33%	73,33%	88,89%
3.	Koordinasi	40%	71,11%	82,22%
4.	Kelincahan	46,67%	71,11%	84,44%

Dari tabel diatas dapat terlihat jelas bahwa rata-rata jumlah anak yang memiliki kecerdasan kinestetik mengalami peningkatan. Peningkatan dan perubahan dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yaitu pada aspek perkembangan keseimbangan statis diperoleh peningkatan sebesar 40%, keseimbangan dinamis diperoleh peningkatan sebesar 35,56%, koordinasi 42,22%, kelincahan 37,77%. Dari tabel di atas terlihat terjadi peningkatan anak

yang memiliki kecerdasan kinestetik pada setiap siklusnya. Dengan meningkatnya jumlah anak yang memiliki kecerdasan kinestetik pada setiap siklus berarti tingkat ketercapaian tujuan semakin baik dari setiap siklusnya.

Dari informasi di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan siklus I sudah meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dibandingkan dengan aspek perkembangan sebelum tindakan yaitu aspek perkembangan keseimbangan statis meningkat sebesar 28,88%, keseimbangan dinamis meningkat sebesar 20%, koordinasi meningkat sebesar 31,11%, dan aspek perkembangan kelincahan meningkat sebesar 24,44%.

Dari data diatas dapat dikatakan bahwa pencapaian kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak pada siklus I masih belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan peneliti sebagaimana tertera dalam indikator keberhasilan. Perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang terjadi merupakan proses menggerakkan badan, kaki, dan tangan dalam rangka keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, dan kelincahan. Selain itu anak-anak juga harus melatih koordinasi antara gerakan badan, kaki, tangan, dan mata ketika berusaha menangkap ataupun menghindari musuh, dalam hal ini musuh adalah lawan bermain.

Kegiatan pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus pada siklus I dan siklus II selalu diawali dengan pemanasan atau peregangan otot secara ringan dan sederhana. Dalam kegiatan pemanasan anak-anak terlihat sangat antusias dan tertib. Setelah kegiatan pemanasan dianggap cukup, guru dan anak melakukan persiapan bermain Kucing dan Tikus dengan membentuk lingkaran

oleh guru dan semua anak secara bergandengan tangan. Sebelum kegiatan bermain Kucing dan Tikus dimulai guru menunjuk anak yang akan menjadi Tikus dan Kucingnya. Pada siklus I guru memilih satu anak sebagai Tikus, satu anak sebagai Kucing, dan sisanya sebagai lingkaran. Sedangkan pada siklus II guru menunjuk dua anak sebagai Tikus, satu anak sebagai Kucing, dan sisanya sebagai lingkaran. Pada siklus II guru menambahkan asesoris berupa topi berbentuk *miky mous* dan *hello kitty* untuk anak yang berperan sebagai Tikus dan Kucing.

Pelaksanaan bermain Kucing dan Tikus pada siklus I terlihat ada beberapa anak yang masih bingung tentang aturan bermain dan ada beberapa anak yang kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti permainan sehingga hasilnya kurang maksimal. Namun berbeda dengan tindakan pada siklus II anak-anak terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan karena sudah paham dengan aturan-aturan dalam bermain Kucing dan Tikus. Asesoris yang diberikan oleh guru pada siklus II juga sangat mempengaruhi hasil tindakan pada siklus II karena dapat menarik minat anak untuk mengikuti kegiatan bermain Kucing dan Tikus sehingga hasilnya lebih maksimal.

Kegiatan bermain Kucing dan Tikus selalu diakhiri dengan melakukan pendinginan dengan cara tidur terlentang membentuk lingkaran yang disebut lingkaran es krim. Dalam kegiatan ini guru mengajak anak untuk tidur terlentang agar lebih tenang dan mengurangi rasa capek serta memulihkan tenaga untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Kegiatan penutup dilaksanakan setelah semua kegiatan selesai yang disebut ROD (*Reflection Of The Day*). Dalam kegiatan penutup anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan selama 1 hari. ROD dilaksanakan selama 15 menit yang bertujuan melatih anak untuk menilai diri sendiri (instropeksi diri).

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang distimulasikan melalui bermain Kucing dan Tikus selama siklus II ternyata telah membawa perubahan-perubahan seperti yang telah diharapkan, yaitu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak khususnya aspek keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan. Peningkatan kecerdasan kinestetik tersebut menjadi bukti bahwa ternyata pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus menjadi salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik atau olah tubuh pada anak usia TK.

Pencapaian keberhasilan dalam siklus II ini tidak lepas dari upaya yang telah guru lakukan diantaranya yaitu mengadakan persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu: (1) guru menyiapkan perlengkapan untuk bermain Kucing dan Tikus; (2) guru menjelaskan tehnik bermain Kucing dan Tikus; (3) guru memberi kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang akan dimainkan; (4) guru memberikan umpan balik terhadap performansi anak.

Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak diantaranya keseimbangan statis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan, guru menyajikan kegiatan bermain yang menjadikan anak sebagai

pembelajar aktif dan menyenangkan bagi anak. Hal ini sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran TK menurut Depdiknas Dirjen Mendikdasmen tahun 2006 tentang pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak memaparkan prinsip-prinsip pembelajaran TK adalah (1) bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain; (2) pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak; (3) pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak; (4) pembelajaran berpusat pada anak; (5) pembelajaran menggunakan pendekatan tematik; (6) kegiatan pembelajaran yang PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan); (7) pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup; (8) pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif; (9) pembelajaran yang demokratis; (10) pembelajaran yang bermakna.

Dalam tindakan penelitian melalui bermain Kucing dan Tikus ini terdapat beberapa permasalahan yang dapat menghambat ketercapaian peningkatan kecerdasan kinestetik anak. Permasalahan tersebut terjadi pada anak yang kurang percaya diri, mudah menangis, dan mau menang sendiri. Perlu adanya dukungan dari berbagai pihak yang ada di lingkungan anak untuk membantu dan memotivasi anak agar anak tetap berkembang. Hal ini sesuai dengan permasalahan anak usia 4-6 tahun pada aspek sosio-emosional menurut Depdiknas Dirjen Mendikdasmen DPTSD tahun 2006 tentang panduan bimbingan di TK memaparkan permasalahan anak usia 4-6 tahun pada aspek sosio-emosional antara lain: (1) sukar berhubungan dengan orang lain; (2) tidak mau ditinggal ibunya atau pengantar; (3) mudah menangis; (4) sering membangkang jika keinginannya tidak dituruti; (5) tidak mau bergaul dengan

temannya; (6) mau menang sendiri; (7) belum memiliki pemahaman tentang konsep dan peran jenis kelamin; (8) belum dapat mengikuti secara penuh aturan-aturan.

Rasa tidak percaya diri akan menimbulkan rasa ragu terhadap kemampuan diri sendiri yang biasanya berhubungan dengan sikap anak mudah menangis, sehingga apabila anak melakukan tingkah laku yang tidak disetujui sebaiknya guru memberi pengarahan kepada anak tanpa harus membuat anak malu dan memberi kesempatan anak untuk melakukan sesuai yang diinginkan anak. Begitu pula pada anak yang mau menang sendiri, guru sebaiknya memberikan pengarahan tentang memahami pendapat orang lain dan belajar mematuhi aturan yang ada dalam suatu permainan.

Dari beberapa paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B1 di TK Model Sleman melalui bermain Kucing dan Tikus. Melalui kegiatan bermain Kucing dan Tikus mampu mendorong anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya. Dengan kegiatan bermain tersebut, banyak pengalaman yang diperoleh oleh anak dan juga dengan bermain bersama teman tercipta suasana bermain yang menyenangkan dan tidak terpaksa sehingga anak belajar dengan rasa percaya diri. Kepercayaan yang diberikan kepada anak dapat memberikan pengaruh terhadap kepercayaan diri yang baik sehingga anak mampu menguasai keterampilan yang diharapkan, yang pada akhirnya potensi anak dapat berkembang dengan baik.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang telah dilakukan tentunya ada keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan 3 siklus II tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, karena ada beberapa anak yang latihan menari, *modelling*, lukis, dan musik untuk persiapan pentas tutup tahun. Dengan demikian kegiatan pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus yang direncanakan pada hari Jum'at tanggal 31 Mei 2013 jam 08.00 diundur pada jam 09.45 karena menunggu semua anak kembali ke kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil dari pembahasan dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik kelompok B1 TK Model Sleman dapat ditingkatkan melalui bermain Kucing dan Tikus. Hasil pelaksanaan pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus dapat dilihat pada tingkat keberhasilan kegiatan yang dilakukan pada setiap tahapan siklus yang mengalami peningkatan, yaitu keseimbangan statis dari 46,67% meningkat menjadi 86,67%, keseimbangan dinamis dari 53,33% meningkat menjadi 88,89% atau , koordinasi dari 40% meningkat menjadi 82,22%, dan kelincahan dari 46,67% meningkat menjadi 84,44%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas terbukti bahwa permainan Kucing dan Tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B1 TK Model Sleman Yogyakarta, maka ada beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu:

1. Bagi Pendidik PAUD

Bermain Kucing dan Tikus dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik atau perkembangan olah tubuh pada anak di kelompok B1 TK Model Sleman Yogyakarta.

2. Bagi Kepala Sekolah

Mendukung upaya guru dalam menggunakan metode yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bermain Kucing dan Tikus dapat dipakai sebagai referensi bagi penelitian yang terkait dengan masalah dan karakter yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W. Gunawan. (2005). *Born to be a genius, cetakan ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persaja.
- Arif Syarifuddin Muhadi. (1991). *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan 1991/1992.
- Bambang Sujiono. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Christine Sujana. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta: Indeks.
- Depdiknas. (2008). *Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah*. Jakarta: Bagian Proyek Olahraga Masyarakat, Direktorat Olahraga Masyarakat.
- Diah Rahmatia. (2008). *Bagaimana Pertumbuhan Dan Perkembangan Manusia*. Bandung: Shakti Adiluhung.
- Dorothy Einon. (2005). *Permainan Cerdas Untuk Anak*, (alih bahasa), Jakarta: Erlangga.
- Endang Rini Sukanti. (2007). *Diklat Perkembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Multi Pressindo.
- _____. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-Kanak Tentang Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kemendiknas, Dirjen Mandikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Lenz Kravitz. (1997). *Panduan Lengkap Bugar Total*. Jakarta: Fajar Inter Pratama.
- Michael Kent. (1999). *The Oxford Dictionary of Sport Science and Medicine*. USA: New York Oxford University Press Inc.
- _____. (2006). *Panduan Bimbingan Di TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Mendikdasmen DPTSD.
- _____. (2006). *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Mendikdasmen.

- Muhammad Yaumi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Nofi astuti. (2013). *Mengembangkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Kecil Tanpa Alat Pada Anak Kelompok B3 Di TKIT Assalam Sanden Bantul*. Yogyakarta: FIP UNY.
- PB. PASI. (1993). *Pengenalan Kepada Teori Pelatihan*. Jakarta: PB. PASI.
- Partijem. (2011). *Upaya Peningkatan Suasana Pembelajaran Dan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok A Melalui Permainan Tradisional Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Bantul*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas, cetakan II*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas, edisi revisi, cetakan keempat*. Yogyakarta: CV. Cipta Media.
- Satya, Wira Indra. (2006). *Membangun Kebugaran Jasmani Dan Kecerdasan Melalui Bermain*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.
- Soegeng Santoso. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan, cetakan II*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukidin, Basrowi, & Suranto. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Insan Cendekia.
- Sutrisno Hadi. (2004). *Metodologi Research 4*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syamsu Yusuf LN. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, cetakan kelima*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thomas Armstrong. (2013). *Kecerdasan Multiple*. Jakarta: PT. Indeks.
- U.Z. Mikdar. (2006). *Hidup Sehat: Nilai Inti Berolahraga*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Ketenagaan.
- Wahyuti. 2010. *Permainan Fisik Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Diambil tanggal 25 Desember 2012, dari <http://wahyuti4tklarasati.blogspot.com/2010/10/permainan-fisik-motorik-di-taman-kanak.html>

Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas, Ed. 1, cetakan Ke-3*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN I

Surat Keterangan

Validitas Instrument Penelitian

SURAT KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUDARMANTO, M.Kes
NIP : 19570508 198303 1 001
Jabatan : Penata TK. I / Lektor Kepala. III/d

Menerangkan bahwa benar-benar telah mengevaluasi dan memvalidasi instrumen penelitian berupa lembar observasi untuk mahasiswa dibawah ini:

Nama : SUDARTI WINARSIH
NIM : 09111244015
Jurusan : Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Agar dapat dipergunakan dalam penempuhan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing Dan Tikus Pada Siswa Kelompok B Di TK Model Sleman Yogyakarta".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2013

Validator



Sudarmanto, M.Kes

NIP.19570508 198303 1 001

LAMPIRAN II

Surat Izin Permohonan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 3067/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

13 Mei 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Sudarti Winarsih
NIM : 09111244015
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Beteng Rt.03 / Rw.12 , Margoagung , Seyegan , Sleman , Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Model Sleman
Subyek : Siswa kelas B 1
Obyek : Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik
Waktu : Mei-Juli 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Kucing dan Tikus pada Siswa Kelompok B di TK Model Sleman Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Terbacaan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4162/V/5/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
Tanggal : 13 Mei 2013
Nomor : 3067/UN34.11/PL/2013
Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : SUDARTI WINARSIH
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA SISWA KELOMPOK B DI TK MODEL SLEMAN YOGYAKARTA
Lokasi : SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 14 Mei 2013 s/d 14 Agustus 2013
NIP/NIM : 09111244015

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

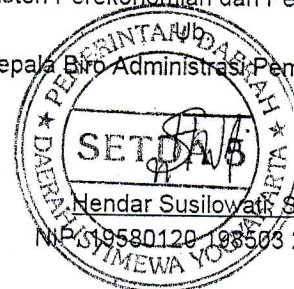
Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 14 Mei 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c/q Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasmya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1743 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/3067/UN34. 11/PL/2013
Hal : Izin Penelitian
Tanggal : 14 Mei 2013

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : SUDARTI WINARSIH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244015
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Alamat Rumah : Beteng Rt 03/Rw 12, Margoagung, Seyegan, Sleman, Yogyakarta
No. Telp / HP : 087839361881
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA SISWA KELOMPOK B DI TK
MODEL SLEMAN YOGYAKARTA**
Lokasi : TK Model, Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 14 Mei 2013 s/d 14 Agustus 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

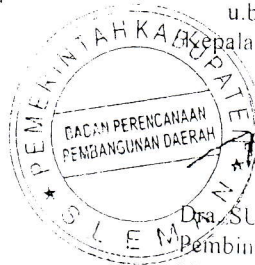
Pada Tanggal : 15 Mei 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



Dra. SUCI IRIANI SINURAYA, M.Si, M.M

Pembina. IV/a

NIP 19630112 198903 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala TK Model, Sleman
7. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
TK DAN SD MODEL KAB. SLEMAN



Alamat: Blotan, Wedomartani, Ngemplak, Sleman. 55584. Telp. 0274-4477257, 4477258

SURAT KETERANGAN

No: 421.1/4g /VII/2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

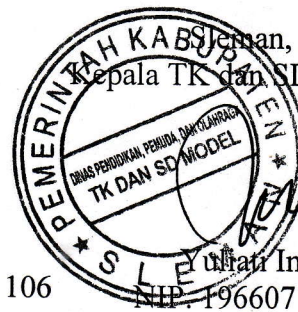
Nama : Yuliati Indarsih, M.Pd
NIP : 19660716 198604 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK dan SD Model Kabupaten Sleman

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Sudarti Winarsih
Nomor Induk : 09111244015
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas/PT : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK dan SD Model Kabupaten Sleman Jenjang Taman Kanak-kanak pada tanggal 14 Mei s.d 14 Agustus 2013. Penelitian ini dalam rangka penulisan skripsi yang berjudul: **UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI BERMAIN KUCING DAN TIKUS PADA SISWA KELOMPOK B DI TK MODEL SLEMAN YOGYAKARTA.**

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 24 Juli 2013
Kepala TK dan SD Model Kab. Sleman

Yuliati Indarsih, M.Pd

NIP. 19660716 198604 2 002

LAMPIRAN III

Jadwal Penelitian

Jadwal Penelitian

No	Tahap Penelitian		Uraian	Waktu Pelaksanaan
1.	Pra penelitian (sebelum tindakan)	Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati perkembangan kecerdasan kinestetik anak 	Tgl 17 Mei 2013
		Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis terhadap proses pembelajaran perkembangan kecerdasan kinestetik anak dan masalah. • Memutuskan tindakan 	Tgl 18 Mei & 20 Mei 2013
2.	Siklus I	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat RKH • Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi • Mempersiapkan dokumentasi kegiatan 	Tgl 20 Mei 2013
		Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus 	Tgl 21, 22, & 24 Mei 2013
		Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus 	Tgl 21, 22, & 24 Mei 2013
		Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis terhadap proses pembelajaran dan masalah • Memutuskan tindakan berikutnya 	Tgl 24 Mei 2013
3.	Siklus II	Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat RKH • Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi • Mempersiapkan alat dan dokumentasi kegiatan 	Tgl 24 Mei 2013
		Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus 	Tgl 28, 29, & 31 Mei 2013
		Observasi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses pembelajaran melalui bermain Kucing dan Tikus 	Tgl 28, 29, & 31 Mei 2013
		Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis terhadap proses pembelajaran dan masalah 	Tgl 31 Mei & 01 Juni 2013

LAMPIRAN IV

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B1

SEMESTER/MINGGU/HARI : II/XVI/V

SENTRA SAINS

TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA/ MATAHARI,BULAN,BINTANG

HARI,TANGGAL : JUMAT, 17 MEI 2013

WAKTU : 07.30 – 12.45 WIB

PROFIL : CARINGS

ATTITUDE : SOPAN SANTUN

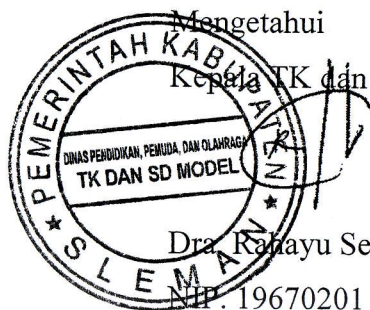
KONSEP : PEMELIHARAAN ALAM

CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks) Mengenal konsep waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B6) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B7) Membedakan waktu (pagi, siang, dan malam)(K39) Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun(K40) Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, besok, kemarin) (K41) 	<ul style="list-style-type: none"> Melatih keberanian berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat Melatih keberanian tampil di depan kelas Belajar mendengarkan teman/guru yang sedang berbicara Belajar memahami konsep waktu Belajar konsep angka 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Senam ❖ Berbaris, berdoa (disiplin, religius) <p>I. Pembukaan (Meeting Pagi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masing Leader “say hello” kepada teman-teman di kelas Leader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannya Menyanyi kan lagu sesuai dengan tema <p>(Bersahabat/komunikatif)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Peraga Pengenalan Konsep waktu Pengalaman anak 	Observas, Catatan	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks Mengenal konsep waktu

<ul style="list-style-type: none"> • Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian. • Melakukan permainan fisik dengan teratur 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan permainan fisik, misal petak umpet, tikus dan kucing dll (F20) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik terutama pada aspek keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan 	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bermain Kucing dan Tikus <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk bermain Kucing dan Tikus di luar kelas. ➤ Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain Kucing dan Tikus. ➤ Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. ➤ Anak secara bergantian bermain Kucing dan Tikus dengan aturan yang telah disepakati (Guru I memimpin kegiatan, guru II membantu guru I, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa). ➤ Anak dan guru mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (disiplin). ❖ English by mr Antok ❖ Break ❖ Percobaan "terjadinya siang dan malam" <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mendengarkan penjelasan tentang bahan dan alat untuk melakukan percobaan ➤ Anak-anak melakukan percobaan yang dipandu guru ➤ Anak menceritakan apa yang terjadi ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi (guru II memandu kegiatan, guru I mengobservasi kegiatan) (Rasa ingin tahu) 	<p>Praktek langsung</p>	<p>Observasi Catatan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian. • Melakukan permainan fisik dengan teratur
<p>Anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana</p>	<p>Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi pada percobaan terjadinya siang dan malam (sains 17)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mengenalkan sains pada anak ➤ Melatih anak untuk penemuan terbimbing ➤ Melatih anak mempunyai jiwa bereksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak mendengarkan penjelasan tentang bahan dan alat untuk melakukan percobaan ➤ Anak-anak melakukan percobaan yang dipandu guru ➤ Anak menceritakan apa yang terjadi ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi (guru II memandu kegiatan, guru I mengobservasi kegiatan) (Rasa ingin tahu) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Senter ➤ bola 	<p>Unjuk kerja catatan</p>	<p>Anak dapat memahami konsep-konsep sains sederhana</p>

		Melatih anak untuk menilai diri (Intropeksi diri)	III. Penutup ❖ ROD (Reflection Of The Day) ➤ Anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan ➤ Anak dan guru berdoa sesuai agama masing-masing (Tanggung jawab)	Reward Stick	Percakapan Observasi	
--	--	---	---	--------------	----------------------	--

Sleman, 17 Mei 2013



Mengetahui

Kepala TK dan SD Model

Dra. Rahayu Setyaningsih, M.Pd

NIP. 19670201 198604 2 002

Guru Kelompok B1

Sundarti, S.Pd

NIP. 196806261987022001

Peneliti

Sudarti Winarsih

NIM. 09111244015

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B1

SEMESTER/MINGGU/HARI : II/XVII/II

SENTRA BERMAIN PERAN

TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA/BENCANA ALAM

HARI,TANGGAL : SELASA, 21 MEI 2013

WAKTU : 07.30 – 12.15 WIB

PROFIL : CARINGS

ATTITUDE : MENUNJUKKAN KEPEDULIAN

TERHADAP BINATANG

KONSEP : PEMELIHARAAN ALAM

CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	ASPEK
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks) Mengenal konsep waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B6) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B7) Membedakan waktu (pagi, siang, dan malam)(K39) Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun(K40) Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, besok, kemarin) (K41) 	<ul style="list-style-type: none"> Melatih keberanian berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat Melatih keberanian tampil di depan kelas Belajar mendengarkan teman/guru yang sedang berbicara Belajar memahami konsep waktu Belajar konsep angka 	<p>❖ Berbaris, berdoa (disiplin, religius)</p> <p>I. Pembukaan (Meeting Pagi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masing Leader “say hello” kepada teman-teman di kelas Leader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannya Menyanyikan lagu sesuai dengan tema (Bersahabat/komunikatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Peraga Pengenalan Konsep waktu Pengalaman anak 	Observasi, Catatan	<p>Sikap anak disiplin dan religius</p> <p>Keaktifan menjawab Ketepatan jawaban Keberanian Kemampuan anak berkomunikasi dengan guru,teman di sekolah</p>

Menunjukkan kepedulian terhadap binatang	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tidak menyakiti binatang (Sosem 45) ➤ Memberi makan/minum binatang (sosem 46) ➤ Merawat binatang piaraan (sosem 47) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat menunjukkan kepedulian terhadap binatang 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Musik ❖ Break I II. Kegiatan Inti ❖ Menyayangi binatang <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dan guru menyiapkan peraga berupa gambar ➤ Anak dan guru bercakap-cakap tentang bagaimana menyayangi binatang ➤ (Guru I memimpin kegiatan, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi (komunikatif) ❖ Pemberian tugas“Mengungkap akibat terjadinya banjir dan tanah longsor” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dan Guru menyiapkan alat ➤ Anak mendengarkan guru saat guru memberi pijakan ➤ Anak mulai mengerjakan LKA (Guru I memimpin kegiatan, Guru II mengobservasi kegiatan siswa) ➤ Anak dan guru mengevaluasi kegiatan (disiplin) ❖ Bermain “Kucing dan Tikus” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk bermain Kucing dan Tikus di luar kelas. ➤ Anak dan gurutanya jawab tentang bagaimana bermain Kucing dan Tikus. ➤ Anak menerima informasi dari guru tentang cara dan aturan dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu salah satu anak berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan satu anak lain berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran, sedangkan anak yang lain berperan menjadi pagar/lingkaran yang berperan sebagai pelindung Tikus. Anak yang menjadi Kucing bertugas 	Snack	<ul style="list-style-type: none"> ➤ gambar 	Percakapan Observasi	Kemampuan anak dalam menunjukkan kepedulian terhadap binatang Komunikatif
Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengungkapkan sebab akibat, misal mengapa sakit gigi?, mengapa kita lapar? dll (k5) 	Anak dapat menyebutkan kata-kata yang mempunyai huruf awal yang sama		LKA		Percakapan Observasi	Kemampuan anak dalam mengungkapkan akibat terjadinya banjir dan tanah longsor minat (disiplin)
<ul style="list-style-type: none"> • Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian. • Melakukan permainan fisik dengan teratur 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan permainan fisik, misal petak umpet, tikus dan kucing dll (F20) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik terutama pada aspek keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk bermain Kucing dan Tikus di luar kelas. ➤ Anak dan gurutanya jawab tentang bagaimana bermain Kucing dan Tikus. ➤ Anak menerima informasi dari guru tentang cara dan aturan dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu salah satu anak berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan satu anak lain berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran, sedangkan anak yang lain berperan menjadi pagar/lingkaran yang berperan sebagai pelindung Tikus. Anak yang menjadi Kucing bertugas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peraga langsung 		Observasi Catatan	Kemampuan anak dalam keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan

		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melatih anak untuk menilai diri (Intropeksi diri) 	<p>untuk mengejar Tikus. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa dan diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing atau dapat juga diakhiri ketika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. ➤ Anak secara bergantian bermain Kucing dan Tikus dengan aturan yang telah disepakati (Guru I memimpin kegiatan, guru II membantu guru I, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa). ➤ Anak dan guru melakukan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (disiplin). <ul style="list-style-type: none"> ❖ Play Ground ❖ Agama ❖ Break II <p>II. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ROD (Reflection Of The Day) ➤ Anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan ➤ Anak dan guru berdoa sesuai agama masing-masing (Tanggung jawab) 	lunch	Reward Stick	Percakapan Observasi	Pemahaman anak akan kegiatan Sikap kejujuran anak
--	--	---	--	-------	--------------	----------------------	---

Mengetahui

Kepala TK dan SD Model



Dra. Rahayu Setyaningsih, M.Pd

NIP. 19670201 198604 2 002

Sleman, 21 Mei 2013

Guru Kelompok B1

Sundarti, S.Pd

NIP. 196806261987022001

Peneliti

Sudarti winarsih

NIM. 09111244015

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B1

SEMESTER/MINGGU/HARI : II/XVII/III

SENTRA KREATIFITAS

TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA/BENCANA ALAM

HARI,TANGGAL : RABU, 22 MEI 2013

PROFIL : CARINGS

ATTITUDE : MENUNJUKKAN KEPEDULIAN TERHADAP
BINATANG

WAKTU : 07.30 – 12.45 WIB

KONSEP : PEMELIHARAAN ALAM

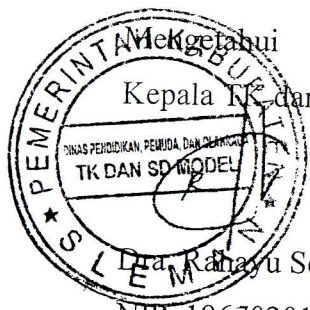
CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	ASPEK
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks) Mengenal konsep waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B6) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B7) Membedakan waktu (pagi, siang, dan malam)(K39) Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun(K40) Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, besok, kemarin)(K41) 	<ul style="list-style-type: none"> Melatih keberanian berbicara, bertanya dan mengemukakan pendapat Melatih keberanian tampil di depan kelas Belajar mendengarkan teman/guru yang sedang berbicara Belajar memahami konsep waktu Belajar konsep angka 	<p>❖ Berbaris, berdoa (disiplin, religius)</p> <p>I. Pembukaan (Meeting Pagi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masing Leader “say hello” kepada teman-teman di kelas Leader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannya Menyanyikan lagu sesuai dengan tema (Bersahabat/komunikatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Peraga Pengenalan Konsep waktu Pengalaman anak 	Observasi, Catatan	<p>disiplin dan religius</p> <p>Keaktifan menjawab Ketepatan jawaban Keberanian Kemampuan anak berkomunikasi dengan guru,teman di sekolah</p>

Mengenal macam-macam agama	➤ Bersyair yang bernafaskan agama (NAM 4)	➤ Melatih keberanian berbicara, bertanya dan mengemukakan pendapat ➤ Anak dapat bersyair sesuai dengan agamanya masing-masing	II. Kegiatan Inti ❖ TI ❖ Mengucap syair sesuai dengan agamanya masing-masing ➤ Anak dan Guru menyiapkan alat ➤ Anak mendengarkan guru saat guru memberi pijakan ➤ Anak dan guru bercakap-cakap tentang “bagaimana mengucap syair sesuai dengan agama masing-masing” (Guru I memimpin kegiatan, Guru II mengobservasi kegiatan siswa) Anak dan guru mulai mengucap syair ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi (Komunikatif) ❖ Breaks ❖ Pemberian tugas “menggambar bebas di botol dan mewarnainya” ➤ Anak dan Guru menyiapkan alat ➤ Anak mendengarkan guru saat guru memberi pijakan ➤ Anak bercakap-cakap tentang bagaimana “menggambar bebas di botol dan mewarnainya” ➤ Anak mulai “menggambar bebas di botol dan mewarnainya” Guru I memimpin kegiatan, Guru II mengobservasi kegiatan siswa) ➤ Anak dan guru mengevaluasi kegiatan (kreatifitas) ❖ Bermain “Kucing dan Tikus” ➤ Guru mengajak anak untuk bermain Kucing dan Tikus di luar kelas. ➤ Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain Kucing dan Tikus. ➤ Anak menerima informasi dari guru tentang cara dan aturan dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu salah satu anak	LKA snack Spidol Cat kanvas	Percakapan Observasi unjuk kerja	Kemampuan anak dalam mengucap syair yang bernafaskan agama masing-masing minat Komunikatif Kemampuan anak dalam menggambar Komposisi warna (kreatifitas)
Menggambar sesuai dengan gagasannya	Menggambar bebas dari bentuk dasar titik, garis, lingkaran, segi tiga, segi empat (F31) Mewarnai benda tiga dimensi dengan berbagai media (F58)	Anak dapat menggambar bebas di benda tiga dimensi Anak dapat mewarnai benda tiga dimensi				
Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail						
• Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian.	❖ Melakukan permainan fisik, missal petak umpet, tikus dan kucing dll (F20)	➤ Anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik terutama pada aspek keseimbangan dinamis, keseimbangan		➤ Peraga langsung	Observasi Catatan	Kemampuan anak dalam keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan

<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan fisik dengan teratur 		<p>dinamis, koordinasi, dan kelincahan</p>	<p>berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan satu anak lain berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran, sedangkan anak yang lain berperan menjadi pagar/lingkaran yang berperan sebagai pelindung Tikus. Anak yang menjadi Kucing bertugas untuk mengejar Tikus. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa dan diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing atau dapat juga diakhiri ketika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. ➤ Anak secara bergantian bermain Kucing dan Tikus dengan aturan yang telah disepakati (Guru I memimpin kegiatan, guru II membantu guru I, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa). ➤ Anak dan guru melakukan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (disiplin). <p>❖ Tari</p> <p>❖ English</p> <p>❖ Play Ground</p> <p>❖ Break II</p>	lunch		kelincahan
--	--	--	---	-------	--	------------

		Melatih anak untuk menilai diri (Intropeksi diri)	III. Penutup ROD (Reflection Of The Day) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan ➤ Anak dan guru berdoa sesuai agama masing-masing (Tanggung jawab). 	Reward Stick	Percakapan Observasi	Pemahaman anak akan kegiatan Sikap kejujuran anak
--	--	---	--	--------------	----------------------	---

Sleman, 22 Mei 2013



Mengetahui
Kepala KK dan SD Model

Dra. Ratayu Setyaningsih, M.Pd
NIP. 19670201 198604 2 002

Guru Kelompok B1

Sundarti, S.Pd
NIP. 196806261987022001

Peneliti

Sudarti Winarsih
NIM. 09111244015

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B1

SEMESTER/MINGGU/HARI : II/ XVII/V

SENTRA SAINS

TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA/BENCANA ALAM

HARI,TANGGAL : JUMAT, 24 MEI 2013

WAKTU : 07.30 – 12.45 WIB

PROFIL : CARINGS

ATTITUDE : MENUNJUKKAN KEPEDULIAN
TERHADAP HEWAN

KONSEP : PEMELIHARAAN ALAM


CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	ASPEK
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks) Mengenal konsep waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B6) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B7) Membedakan waktu (pagi, siang, dan malam)(K39) Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun(K40) Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, besok, kemarin)(K41) 	<ul style="list-style-type: none"> Melatih keberanian berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat Melatih keberanian tampil di depan kelas Belajarmendengarkan teman/guru yang sedang berbicara Belajar memahami konsep waktu Belajar konsep angka 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Senam ❖ Berbaris, berdoa (disiplin, religius) <p>I. Pembukaan (Meeting Pagi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masing Leader “say hello” kepada teman-teman di kelas Leader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannya Menyanyi kan lagu sesuai dengan tema (Bersahabat/komunikatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Peraga Pengenalan Konsep waktu Pengalaman anak 	Observasi, Catatan	<p>Sikap anak disiplin dan religius</p> <p>Keaktifan menjawab Ketepatan jawaban Keberanian Kemampuan anak berkomunikasi dengan guru,teman di sekolah</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincuhan, dan melatih keberanian. • Melakukan permainan fisik dengan teratur 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan permainan fisik , missal petak umpet, tikus dan kucing dll (F20) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik terutama pada aspek keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincuhan 	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bermain “Kucing dan Tikus” <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengajak anak untuk bermain Kucing dan Tikus di luar kelas. ➤ Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain Kucing dan Tikus. ➤ Anak menerima informasi dari guru tentang cara dan aturan dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu salah satu anak berperan menjadi Kucing dan berdiri di luar lingkaran dan satu anak lain berperan menjadi Tikus dan berdiri di dalam lingkaran, sedangkan anak yang lain berperan menjadi pagar/lingkaran yang berperan sebagai pelindung Tikus. Anak yang menjadi Kucing bertugas untuk mengejar Tikus. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawa dan diakhiri ketika Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing atau dapat juga diakhiri ketika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap Tikus. ➤ Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. ➤ Anak secara bergantian bermain Kucing dan Tikus dengan aturan yang telah disepakati (Guru I memimpin kegiatan, guru II membantu guru I, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa). ➤ Anak dan guru melakukan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (disiplin). ❖ English by mr Antok ❖ Break 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Peraga langsung 	<p>Observasi Catatan</p>	<p>Kemampuan anak dalam keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincuhan</p>
--	--	---	---	---	--------------------------	--

Anak dapat memahami konsep- konsep sains sederhana	Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi pada percobaan erosi tanah (sains 16)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mengenalkan sains pada anak ➤ Melatih anak untuk penemuan terbimbing ➤ Melatih anak mempunyai jiwa bereksplorasi <p>Melatih anak untuk menilai diri (Intropeksi diri)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Percobaan “Erosi tanah” ➤ Anak mendengarkan penjelasan tentang bahan dan alat untuk melakukan percobaan ➤ Anak-anak melakukan percobaan yang dipandu guru ➤ Anak menceritakan apa yang terjadi ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi (guru II memandu kegiatan, guru I mengobservasi kegiatan) (Rasa ingin tahu) <p>III. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ROD (Reflection Of The Day) ➤ Anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan ➤ Anak dan guru berdoa sesuai agama masing-masing (Tanggung jawab) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanah ➤ Plastik ➤ selang <p>Reward Stick</p>	<p>Unjuk kerja catatan</p> <p>Percakapan Observasi</p>	<p>Kecermatan Kelancaran menceritakan Pemahaman tentang percobaan erosi tanah Rasa Ingin tahu</p> <p>Pemahaman anak akan kegiatan Sikap kejujuran anak</p>
--	---	---	--	--	--	---


Sleman, 24 Mei 2013

Mengetahui
Kepala TK dan SD Model



Dra. Rahayu Setyaningsih, M.Pd
NIP. 19670201 198604 2 002

Guru Kelompok B1



Sundarti, S.Pd
NIP. 196806261987022001

Peneliti



Sudarti Winarsih
NIM. 09111244015

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B1

SEMESTER/MINGGU/HARI : II/XVIII/II

SENTRA BERMAIN PERAN

TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA/ GUNUNG
HARI,TANGGAL : SELASA, 28 MEI 2013
WAKTU : 07.30 – 12.15 WIB

PROFIL : CARINGS
ATTITUDE : SOPAN SANTUN
KONSEP : PEMELIHARAAN ALAM

CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	ASPEK
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks) Mengenal konsep waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B6) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B7) Membedakan waktu (pagi, siang, dan malam)(K39) Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun(K40) Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, besok, kemarin)(K41) 	<ul style="list-style-type: none"> Melatih keberanian berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat Melatih keberanian tampil di depan kelas Belajarmendengarkan teman/guru yang sedang berbicara Belajar memahami konsep waktu Belajar konsep angka 	<p>❖ Berbaris, berdoa (disiplin, religius)</p> <p>I. Pembukaan (Meeting Pagi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masing Leader “say hello” kepada teman-teman di kelas Leader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannya Menyanyi kan lagu sesuai dengan tema (Bersahabat/komunikatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Peraga Pengenalan Konsep waktu Pengalaman anak 	Observasi, Catatan	<p>Sikap anak disiplin dan religius</p> <p>Keaktifan menjawab Ketepatan jawaban Keberanian Kemampuan anak berkomunikasi dengan guru,teman di sekolah</p>

dengan teratur		koordinasi, dan kelincahan	<p>bermain Kucing dan Tikus yaitu satu anak berperan menjadi Kucing dengan memakai topi berbentuk <i>hello kitty</i> berdiri di luar lingkaran dan dua anak berperan menjadi Tikus dengan memakai topi berbentuk <i>miky mous</i> berdiri di dalam lingkaran, sedangkan anak yang lain berperan menjadi pagar/lingkaran yang berperan sebagai pelindung Tikus. Anak yang menjadi Kucing bertugas untuk mengejar Tikus. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawad dan diakhiri ketika kedua Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing atau dapat juga diakhiri ketika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap kedua Tikus.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. ➤ Anak secara bergantian bermain Kucing dan Tikus dengan aturan yang telah disepakati (Guru I memimpin kegiatan, guru II membantu guru I, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa). ➤ Anak dan guru melakukan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (disiplin). <p>❖ Play Ground</p> <p>❖ Agama</p> <p>❖ Break II</p>	lunch		
----------------	--	----------------------------	---	-------	--	--

		❖ Melatih anak untuk menilai diri (Intropeksi diri)	II. Penutup ❖ ROD (Reflection Of The Day) ➢ Anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan ➢ Anak dan guru berdoa sesuai agama masing-masing (Tanggung jawab)	Reward Stick	Percakapan Observasi	Pemahaman anak akan kegiatan Sikap kejujuran anak
--	--	---	--	--------------	----------------------	---

Sleman, 28 Mei 2013

Mengetahui



Dra. Ratna Setyaningsih, M.Pd

NIP. 19670201 198604 2 002

Guru Kelompok B1

Sundarti, S.Pd

NIP. 196806261987022001

Peneliti

Sudarti Winarsih

NIM. 09111244015

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B1

SEMESTER/MINGGU/HARI : II/XVIII /III

SENTRA KREATIFITAS

TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA/ GUNUNG

HARI,TANGGAL : RABU, 29 MEI 2013

WAKTU : 07.30 – 12.45 WIB

PROFIL : CARINGS

ATTITUDE : SOPAN SANTUN

KONSEP : PEMELIHARAAN ALAM

CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	ASPEK
<ul style="list-style-type: none">Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks)Mengenal konsep waktu	<ul style="list-style-type: none">Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B6)Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B7)Membedakan waktu (pagi, siang, dan malam)(K39)Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun(K40)Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, besok, kemarin)(K41)	<ul style="list-style-type: none">Melatih keberanian berbicara,bertanya danmengemukakan pendapatMelatih keberanian tampil di depan kelasBelajarmendengarkan teman/guru yang sedang berbicaraBelajar memahami konsep waktuBelajar konsep angka	<p>❖ Berbaris, berdoa(disiplin, religius)</p> <p>I. Pembukaan (Meeting Pagi)</p> <ul style="list-style-type: none">Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masingLeader “say hello” kepada teman-teman di kelasLeader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa)Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannyaMenyanyi kan lagu sesuai dengan tema (Bersahabat/komunikatif) <p>II. Kegiatan Inti</p> <p>❖ Menunjukkan perbuatan baik dan buruk</p> <ul style="list-style-type: none">Anak dan Guru menyiapkan alatAnak mendengarkan guru saat guru memberi pijakan	<ul style="list-style-type: none">PeragaPengenalan Konsep waktuPengalaman anak <		

<ul style="list-style-type: none"> • Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincuhan, dan melatih keberanian. • Melakukan permainan fisik dengan teratur 	<p>Menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah(NAM 25)</p> <p>➤ Berprinsip pada hal yang benar (NAM 26)</p> <p>❖ Melakukan permainan fisik , missal petak umpet, tikus dan kucing dll (F20)</p>	<p>bertanya dan mengemukakan pendapat</p> <p>➤ Anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik terutama pada aspek keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincuhan</p>	<p>➤ Anak dan guru bercakap-cakap tentang</p> <p>➤ “ perbuatan baik dan buruk” (Guru I memimpin kegiatan, Guru II mengobservasi kegiatan siswa)</p> <p>➤ Anak dan guru melakukan evaluasi (Komunikatif)</p> <p>❖ Breaks</p> <p>❖ Bermain “Kucing dan Tikus”</p> <p>➤ Guru menyiapkan perlengkapan berupa topi berbentuk <i>hello kitty</i> dan <i>miky mous</i>.</p> <p>➤ Guru mengajak anak untuk bermain Kucing dan Tikus di luar kelas.</p> <p>➤ Anak dan guru tanyajawab tentang bagaimana bermain Kucing dan Tikus.</p> <p>➤ Anak menerima informasi dari guru tentang cara dan aturan dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu satu anak berperan menjadi Kucing dengan memakai topi berbentuk <i>hello kitty</i> berdiri di luar lingkaran dan dua anak berperan menjadi Tikus dengan memakai topi berbentuk <i>miky mous</i> berdiri di dalamlingkaran, sedangkan anak yang lain berperan menjadi pagar/lingkaran yang berperan sebagai pelindung Tikus. Anak yang menjadi Kucing bertugas untuk mengejar Tikus. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawadan diakhiri ketika kedua Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing atau dapat juga diakhiri ketika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap kedua Tikus.</p> <p>➤ Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai.</p> <p>➤ Anak secara bergantian bermain Kucing dan Tikus dengan aturan yang telah disepakati (Guru I memimpin kegiatan, guru II membantu guru I, peneliti</p>	<p>snack</p> <p>➤ topi berbentuk <i>hello kitty</i> dan <i>miky mous</i>.</p>	<p>Observasi Catatan</p>	<p>buruk minat Komunikatif</p> <p>Kemampuan anak dalam keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincuhan</p>
--	---	--	--	---	--------------------------	---

Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail	Melukis dengan jari (finger painting) (f 60)	Anak dapat melukis dengan jari	<p>mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa).</p> <p>➤ Anak dan guru melakukan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (disiplin).</p> <p>❖ Pemberian tugas “melukis dengan jari”</p> <p>➤ Anak dan Guru menyiapkan alat</p> <p>➤ Anak mendengarkan guru saat guru memberi pijakan</p> <p>➤ Anak bercakap-cakap tentang bagaimana “melukis dengan jari”</p> <p>➤ Anak mulai “melukis dengan jari” Guru I memimpin kegiatan, Guru II mengobservasi kegiatan siswa)</p> <p>➤ Anak dan guru mengevaluasi kegiatan (kreatifitas)</p> <p>❖ Tari</p> <p>❖ English</p> <p>❖ Play Ground</p> <p>❖ Break II</p> <p>III. Penutup ROD (Reflection Of The Day)</p> <p>➤ Anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan</p> <p>➤ Anak dan guru berdoa sesuai agama masing-masing</p> <p>(Tanggung jawab)</p>	<p>Cat warna kertas</p> <p>lunch</p> <p>Reward Stick</p>	<p>unjuk kerja</p> <p>Percakapan Observasi</p>	<p>Kemampuan anak dalam melukis dengan jari kreatif (kreatifitas)</p> <p>Pemahaman anak akan kegiatan Sikap kejujuran anak</p>
---	--	--------------------------------	--	--	--	--

Sleman, 29 Mei 2013

Mengetahui

Kepala TK dan SD Model



Dr. Rahayu Setyaningsih, M.Pd

NIP. 19670201 198604 2 002

Guru Kelompok B1

Sundarti, S.Pd

NIP. 196806261987022001

Peneliti

Sudarti Winarsih

NIM. 09111244015

RENCANA KEGIATAN HARIAN KELOMPOK B1

SEMESTER/MINGGU/HARI : II/ XVIII /V

SENTRA SAINS

TEMA/SUB TEMA : ALAM SEMESTA/ GUNUNG

HARI,TANGGAL : JUMAT, 31 MEI 2013

WAKTU : 07.30 – 10.30 WIB

PROFIL : CARINGS

ATTITUDE : SOPAN SANTUN

KONSEP : PEMELIHARAAN ALAM

CAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN	
					ALAT	ASPEK
<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks) Mengenal konsep waktu 	<ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (B6) Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa, bagaimana, dsb (B7) Membedakan waktu (pagi, siang, dan malam)(K39) Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan dan tahun(K40) Menggunakan konsep waktu (hari ini, nanti, sekarang, besok, kemarin)(K41) 	<ul style="list-style-type: none"> Melatih keberanian berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat Melatih keberanian tampil di depan kelas Belajarmendengarkan teman/guru yang sedang berbicara Belajar memahami konsep waktu Belajar konsep angka 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Senam ❖ Berbaris, berdoa(disiplin, religius) <p>I. Pembukaan (Meeting Pagi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak bersama guru berdoa menurut agama masing-masing Leader “say hello” kepada teman-teman di kelas Leader dan pasukan pasukan tanya jawab tentang konsep waktu (Guru I memotivasi, Guru II mengobservasi dan mencatat keaktifan siswa) Leader memberi perintah-perintah sederhana kepada teman-temannya Menyanyi kan lagu sesuai dengan tema (Bersahabat/komunikatif) 	<ul style="list-style-type: none"> Peraga Pengenalan Konsep waktu Pengalaman anak 	Observasi, Catatan	<p>Sikap anak disiplin dan religius</p> <p>Keaktifan menjawab Ketepatan jawaban Keberanian Kemampuan anak berkomunikasi dengan guru,teman di sekolah</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian. • Melakukan permainan fisik dengan teratur 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melakukan permainan fisik , missal petak umpet, tikus dan kucing dll (F20) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik terutama pada aspek keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan 	<p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bermain “Kucing dan Tikus” ➤ Guru menyiapkan perlengkapan berupa topi berbentuk <i>hello kitty</i> dan <i>miky mous</i>. ➤ Guru mengajak anak untuk bermain Kucing dan Tikus di luar kelas. ➤ Anak dan guru tanya jawab tentang bagaimana bermain Kucing dan Tikus. ➤ Anak menerima informasi dari guru tentang cara dan aturan dalam bermain Kucing dan Tikus yaitu satu anak berperan menjadi Kucing dengan memakai topi berbentuk <i>hello kitty</i> berdiri di luar lingkaran dan dua anak berperan menjadi Tikus dengan memakai topi berbentuk <i>miky mous</i> berdiri di dalam lingkaran, sedangkan anak yang lain berperan menjadi pagar/lingkaran yang berperan sebagai pelindung Tikus. Anak yang menjadi Kucing bertugas untuk mengejar Tikus. Permainan dimulai dengan menyanyikan lagu Kucing dan Tikus dengan Bahasa Jawadan diakhiri ketika kedua Tikus sudah berhasil ditangkap oleh Kucing atau dapat juga diakhiri ketika dalam 3 menit Kucing belum dapat menangkap kedua Tikus. ➤ Guru mengkondisikan anak sebelum kegiatan dimulai. ➤ Anak secara bergantian bermain Kucing dan Tikus dengan aturan yang telah disepakati (Guru I memimpin kegiatan, guru II membantu guru I, peneliti mengobservasi dan mencatat kegiatan siswa). ➤ Anak dan guru melakukan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan (disiplin). ❖ Break ❖ English by mr Antok 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ topi berbentuk <i>hello kitty</i> dan <i>miky mous</i>. 	<p>Observasi Catatan</p>	<p>Kemampuan anak dalam keseimbangan dinamis, keseimbangan dinamis, koordinasi, dan kelincahan</p>
--	--	---	--	---	--------------------------	--

Anak dapat memahami konsep- konsep sains sederhana	Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi pada percobaan terjadinya hujan (sains 18)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mengenalkan sains pada anak ➤ Melatih anak untuk penemuan terbimbing ➤ Melatih anak mempunyai jiwa bereksplorasi 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Percobaan “terjadinya hujan” ➤ Anak mendengarkan penjelasan tentang bahan dan alat untuk melakukan percobaan ➤ Anak-anak melakukan percobaan yang dipandu guru ➤ Anak menceritakan apa yang terjadi ➤ Anak dan guru melakukan evaluasi (guru II memandu kegiatan, guru I mengobservasi kegiatan) (Rasa ingin tahu) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Panic ➤ Air panas 	Unjuk kerja catatan	Kecermatan Kelancaran menceritakan Pemahaman tentang percobaan terjadinya hujan Rasa Ingin tahu
		Melatih anak untuk menilai diri (Intropeksi diri)	III. Penutup <ul style="list-style-type: none"> ❖ ROD (Reflection Of The Day) ➤ Anak dan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilakukan ➤ Anak dan guru berdoa sesuai agama masing-masing (Tanggung jawab)	Reward Stick	Percakapan Observasi	Pemahaman anak akan kegiatan Sikap kejujuran anak

Sleman, 31 Mei 2013

Mengetahui

Kepala TK dan SD Model



Dra. Rahayu Setyaningsih, M.Pd

NIP. 19670201 198604 2 002

Guru Kelompok B1

Sundarti, S.Pd

NIP. 196806261987022001

Peneliti

Sudarti Winarsih

NIM. 09111244015

LAMPIRAN V

Hasil Observasi

Hasil Observasi Sebelum Tindakan
Kecerdasan Kinestetik Anak TK Model Sleman Kelompok B
Hari/Tanggal: Jum'at, 17 Mei 2013

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Matahari, Bulan, Bintang

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan															
		Keseimbangan Statis				Keseimbangan Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	FAZA	√				√				√				√			
2	CINTA	√				√					√			√			
3	TISYA			√				√					√			√	
4	DEA			√				√					√			√	
5	AZKA		√				√			√					√		
6	FIFI			√				√				√				√	
7	LIA	√				√					√			√			
8	GALEN		√			√					√				√		
9	RAAFI		√				√					√			√		
10	DZAKI	√				√				√				√			
11	CALVIN	√				√						√		√			
12	ADRIAN				√				√			√					√
13	KEEFA	√				√				√				√			
14	KEENAN			√				√				√				√	
15	RAUF	√				√				√				√			
Jumlah		7	3	4	1	8	2	4	1	6	3	5	2	7	3	4	1
Persentase (%)		46,67	20	26,67	6,67	53,33	13,33	26,67	6,67	40	20	33,33	13,33	46,67	20	26,67	6,67

Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 1
Kecerdasan Kinestetik Anak TK Model Sleman Kelompok B
Hari/Tanggal: Selasa, 21 Mei 2013

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Bencana Alam

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan															
		Keseimbangan Statis				Keseimbangan Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	FAZA	√				√				√				√			
2	CINTA	√				√				√				√			
3	TISYA		√				√				√				√		
4	DEA			√				√				√				√	
5	AZKA	√				√				√					√		
6	FIFI	√				√				√				√			
7	LIA	√				√				√				√			
8	GALEN	√				√				√				√			
9	RAAFI	√				√				√				√			
10	DZAKI	√				√				√				√			
11	CALVIN	√				√				√				√			
12	ADRIAN			√				√				√				√	
13	KEEFA	√				√				√				√			
14	KEENAN		√				√				√				√		
15	RAUF	√				√				√				√			
Jumlah		11	2	2	-	11	2	2	-	11	2	2	-	10	3	2	-
Persentase (%)		73,33	13,33	13,33	-	73,33	13,33	13,33	-	73,33	13,33	13,33	-	66,67	20	13,33	-

Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 2
Kecerdasan Kinestetik Anak TK Model Sleman Kelompok B
Hari/Tanggal: Rabu, 22 Mei 2013

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Bencana Alam

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan															
		Keseimbangan Statis				Keseimbangan Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	FAZA	√				√				√				√			
2	CINTA	√				√				√				√			
3	TISYA				√				√				√				√
4	DEA			√				√				√				√	
5	AZKA	√				√				√				√			
6	FIFI	√				√				√				√			
7	LIA	√				√				√				√			
8	GALEN	√				√				√				√			
9	RAAFI	√				√				√				√			
10	DZAKI	√				√				√				√			
11	CALVIN	√				√				√				√			
12	ADRIAN				√				√				√				√
13	KEEFA	√				√				√				√			
14	KEENAN	√				√					√			√			
15	RAUF	√				√				√				√			
Jumlah		12	-	1	2	12	-	1	2	11	1	1	2	12	-	1	2
Persentase (%)		80	-	6,67	13,33	80	-	6,67	13,33	73,33	6,67	6,67	13,33	80	-	6,67	13,33

Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 3
Kecerdasan Kinestetik Anak TK Model Sleman Kelompok B
Hari/Tanggal: Jum'at, 24 Mei 2013

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Bencana Alam

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan															
		Keseimbangan Statis				Keseimbangan Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	FAZA	√				√				√				√			
2	CINTA	√				√				√				√			
3	TISYA				√				√				√				√
4	DEA			√				√				√				√	
5	AZKA	√				√				√					√		
6	FIFI	√				√				√				√			
7	LIA	√				√				√				√			
8	GALEN	√				√				√				√			
9	RAAFI	√					√				√			√			
10	DZAKI	√				√				√				√			
11	CALVIN	√				√				√				√			
12	ADRIAN				√				√				√				√
13	KEEFA	√				√				√				√			
14	KEENAN			√			√					√			√		
15	RAUF	√				√				√				√			
Jumlah		11	-	2	2	10	2	1	2	10	1	2	2	10	2	1	2
Persentase (%)		73,33	-	13,33	13,33	66,67	13,33	6,67	13,33	66,67	6,67	13,33	13,33	66,67	13,33	6,67	13,33

Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 1
Kecerdasan Kinestetik Anak TK Model Sleman Kelompok B
Hari/Tanggal: Selasa, 28 Mei 2013

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Gunung

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan															
		Keseimbangan Statis				Keseimbangan Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	FAZA	√				√				√				√			
2	CINTA	√				√				√				√			
3	TISYA		√				√				√				√		
4	DEA		√				√				√				√		
5	AZKA	√				√				√				√			
6	FIFI	√				√				√				√			
7	LIA	√				√				√				√			
8	GALEN	√				√				√				√			
9	RAAFI	√				√				√				√			
10	DZAKI	√				√				√				√			
11	CALVIN	√				√				√				√			
12	ADRIAN	√				√				√				√			
13	KEEFA	√				√				√				√			
14	KEENAN	√				√					√				√		
15	RAUF	√				√				√				√			
Jumlah		13	2	-	-	13	2	-	-	12	3	-	-	12	3	-	-
Persentase (%)		86,67	13,33	-	-	86,67	13,33	-	-	80	20	-	-	80	20	-	-

Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 2
Kecerdasan Kinestetik Anak TK Model Sleman Kelompok B
Hari/Tanggal: Rabu, 29 Mei 2013

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Gunung

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan															
		Keseimbangan Statis				Keseimbangan Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	FAZA	√				√				√				√			
2	CINTA	√				√				√				√			
3	TISYA	√				√					√			√			
4	DEA		√				√				√				√		
5	AZKA	√				√				√				√			
6	FIFI	√				√				√				√			
7	LIA	√				√				√				√			
8	GALEN	√				√				√				√			
9	RAAFI	√				√				√				√			
10	DZAKI	√				√				√				√			
11	CALVIN	√				√				√				√			
12	ADRIAN	√				√				√					√		
13	KEEFA	√				√				√				√			
14	KEENAN		√				√				√					√	
15	RAUF	√				√				√				√			
Jumlah		13	2	-	-	13	2	-	-	12	3	-	-	12	2	1	-
Persentase (%)		86,67	13,33	-	-	86,67	13,33	-	-	80	20	-	-	80	13,33	6,67	-

Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 3
Kecerdasan Kinestetik Anak TK Model Sleman Kelompok B
Hari/Tanggal: Jum'at, 31 Mei 2013

Tema : Alam Semesta
Sub Tema : Gunung

No	Nama Anak	Hasil Pengamatan															
		Keseimbangan Statis				Keseimbangan Dinamis				Koordinasi				Kelincahan			
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1	FAZA	√				√				√				√			
2	CINTA	√				√				√				√			
3	TISYA		√			√				√				√			
4	DEA		√				√				√				√		
5	AZKA	√				√				√				√			
6	FIFI	√				√				√				√			
7	LIA	√				√				√				√			
8	GALEN	√				√				√				√			
9	RAAFI	√				√				√				√			
10	DZAKI	√				√				√				√			
11	CALVIN	√				√				√				√			
12	ADRIAN	√				√				√				√			
13	KEEFA	√				√				√				√			
14	KEENAN	√				√					√			√			
15	RAUF	√				√				√				√			
Jumlah		13	2	-	-	14	1	-	-	13	2	-	-	14	1	-	-
Persentase (%)		86,67	13,33	-	-	93,33	6,67	-	-	86,67	13,33	-	-	93,33	6,67	-	-

LAMPIRAN VI

Foto Penelitian

Foto Penelitian:



Keterangan: anak dan guru melakukan pemanasan sebelum bermain Kucing dan Tikus.



Keterangan: persiapan bermain Kucing dan Tikus pada siklus I



Keterangan: kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada siklus I



Keterangan: persiapan bermain Kucing dan Tikus pada siklus II



Keterangan: kegiatan bermain Kucing dan Tikus pada siklus II



Keterangan: anak dan guru melakukan pendinginan setelah bermain Kucing dan Tikus dengan membentuk lingkaran es krim.



Keterangan: anak dan guru melakukan evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan.